AXEL KAISER

EL LIBRO DE ASGALARD

La travesía de Valah



minotauro

Índice

SINOPSIS

El brujo Lohgrin ha traicionado a los suyos a cambio del control absoluto del reino de Asgalard. Incluso ha dado muerte a Letzog, antiguo aliado en numerosas y míticas batallas, sumergiendo al reino en la oscuridad total. Sin embargo, dentro del vientre de Valah, una descendiente de los antiguos, se encuentra la esperanza que hará contrapeso al poder desatado por el oscuro brujo.

El universo de Asgalard se encuentra en disputa, en él habitan numerosas criaturas, así como desconocidos territorios y habitantes. La novela nos adentra en este fantástico mundo en que el peligro así como las alianzas acechan.



La travesía de Valah

AXEL KAISER

minotauro LABERINTO

A las madres de este mundo,
las de ayer, hoy y mañana.

I

EL REGRESO DE NIKRATIA

EL COMBATE DE HELLBERG

El aire descansaba mudo, como si temiera ser descubierto. El sol no lograba penetrar la grisácea densidad de las nubes, cediendo el protagonismo al silencio que se imponía con la gravedad de un lamento.

–¡¿Por qué?! –exclamó Letzog con el rostro arrasado por la desilusión.

Los grandes lagos de Asgalard, bestias impredecibles que pocos navegantes se atrevían a desafiar, se habían congelado ya tres veces desde que comenzara la guerra. Ocasionalmente, emergían tiranos y se producían batallas entre grupos rivales de las nueve regiones, pero nada parecido a lo que ocurría ahora. Esta era una guerra total, cuya escala y crueldad se había visto por última vez hace dos mil años, cuando las fuerzas unidas de hombres y hellmond derrotaron a Zoring y sus legiones de nikrantes.

–Tú sabes que no podrás vivir en Asgalard si ganas la guerra –continuó Letzog sin desviar la mirada–. Deberás encerrarte en Nihilia por siglos, esperando que la piedra de naktia te dé la fuerza para salir. Serás prisionero del poder que buscas dominar.

Lohgrin observó el entorno. Una liviana brisa despertaba preparándose para atestiguar un evento histórico en el templo de Hellberg, cuyas ruinas de pálido mármol acariciado por vetas plateadas rodeaban a ambos combatientes. Con rapidez recorrió los escombros de las esculturas que representaban a los diez aldagür, quienes en ese mismo lugar habían jurado proteger a Asgalard de las fuerzas de nikratia. La cabeza de la suya se encontraba junto a una llama de fuego blanco que ardía desde una enorme

mano de piedra que recogía sus dedos como si sostuviera una esfera. Segundos eternos golpearon el reloj de sol que poseía el templo, antes de que Lohgrin hablara con una voz que ensombrecería todo a su alrededor:

–Por siglos hemos servido a la causa de los hombres, ¡¿con qué propósito?! –exclamó molesto e hizo una pausa profunda, como si se preparara para anunciar una gran revelación–. Tú viste lo que pasó con los guerreros-reyes. No existe esperanza en los humanos… –dijo bajando su pesada vista–. ¡Malditos humanos!

Tan pronto terminó de hablar, una delgada serpiente negra de penetrantes ojos salió por debajo del cuello de su amplia túnica de brujo. Por un instante fijó una mirada triunfal en Letzog, arqueó su lengua y se ocultó nuevamente.

–"De la duda se servirá y uno a uno caerán hasta que los haya poseído y su reino de sombras sea definitivo" –recitó Letzog en tono profético con la mirada inmóvil luego de ver a la serpiente–. Tú sabes de lo que hablo –le dijo a Lohgrin frunciendo el ceño–. Así está escrito en el libro de Asgalard. Nikratia te hace sentir el poder de Faren, pero eres tú quien le sirve a ella –concluyó y su largo cabello blanco fue llevado hacia su mejilla izquierda por la brisa naciente.

Lohgrin sostenía su espada observando las manchas de sangre aún frescas que interrumpían el resplandor del plateado de la hoja. Mientras la movía lentamente, siguiendo con la vista los hilos rojizos que avanzaban casi coagulados sobre ella, continuó con serenidad:

–No soy yo el que está ciego, Letzog –dijo, deshaciendo una gota de sangre en las yemas de sus dedos–. Tú crees en ellos incluso cuando has visto cómo son: seres vanidosos que alimentan su corazón vorazmente con el mal que ocurre a los mejores entre ellos y que buscan disfrutar de los placeres terrenales poniendo la carga de su existencia sobre los hombros de otros. Todos enloquecen por conseguir la admiración reservada a los héroes, pero pocos están dispuestos a hacer lo necesario por merecerla. Yo haré un reino para hombres reales, no para una ilusión de ellos.

Ambos brujos caminaban ahora frente a frente en círculos, dispuestos a atacar en cualquier momento.

–Los hombres son las únicas criaturas mortales en el universo que pueden elegir el camino de krystallia. Al hacerlo confirman la fuerza que los ha puesto en este mundo, y al dar vida a un nuevo ser, garantizan la continuidad de la divinidad que la hace posible –contestó Letzog y añadió enseguida en tono de lección–: nosotros no somos mortales, no podemos crear vida… no somos portadores del germen de la divinidad, sino sus protectores. ¿Cuándo olvidaste todo esto? –le increpó Letzog–. Los aldagür somos los únicos descendientes que los hellmond tuvieron con humanos y juramos protegerlos de nikratia hace dos mil años, cuando derrotamos a Zoring y encendimos el fuego blanco de krystallia en este mismo lugar –ambos posaron su vista sobre la llama blanca–. Y tú… nos traicionaste.

–Todo lo que dices son cuentos, mentiras sobre lo que los hombres son y pueden lograr; la verdad es que fracasan cuando tienen que elegir –contestó Lohgrin–. La libertad que amas es un desperdicio en ellos porque el camino de krystallia los desvía de su auténtica naturaleza convirtiéndolos en animales enfermizos y patéticos. Yo crearé un mundo que los aldagür fueron incapaces de construir, uno donde los humanos serán tratados como las criaturas débiles que realmente son, por su propio bien.

–Lo único que puedes ofrecerles es una existencia encadenados a la oscuridad –interrumpió Letzog subiendo el tono de voz.

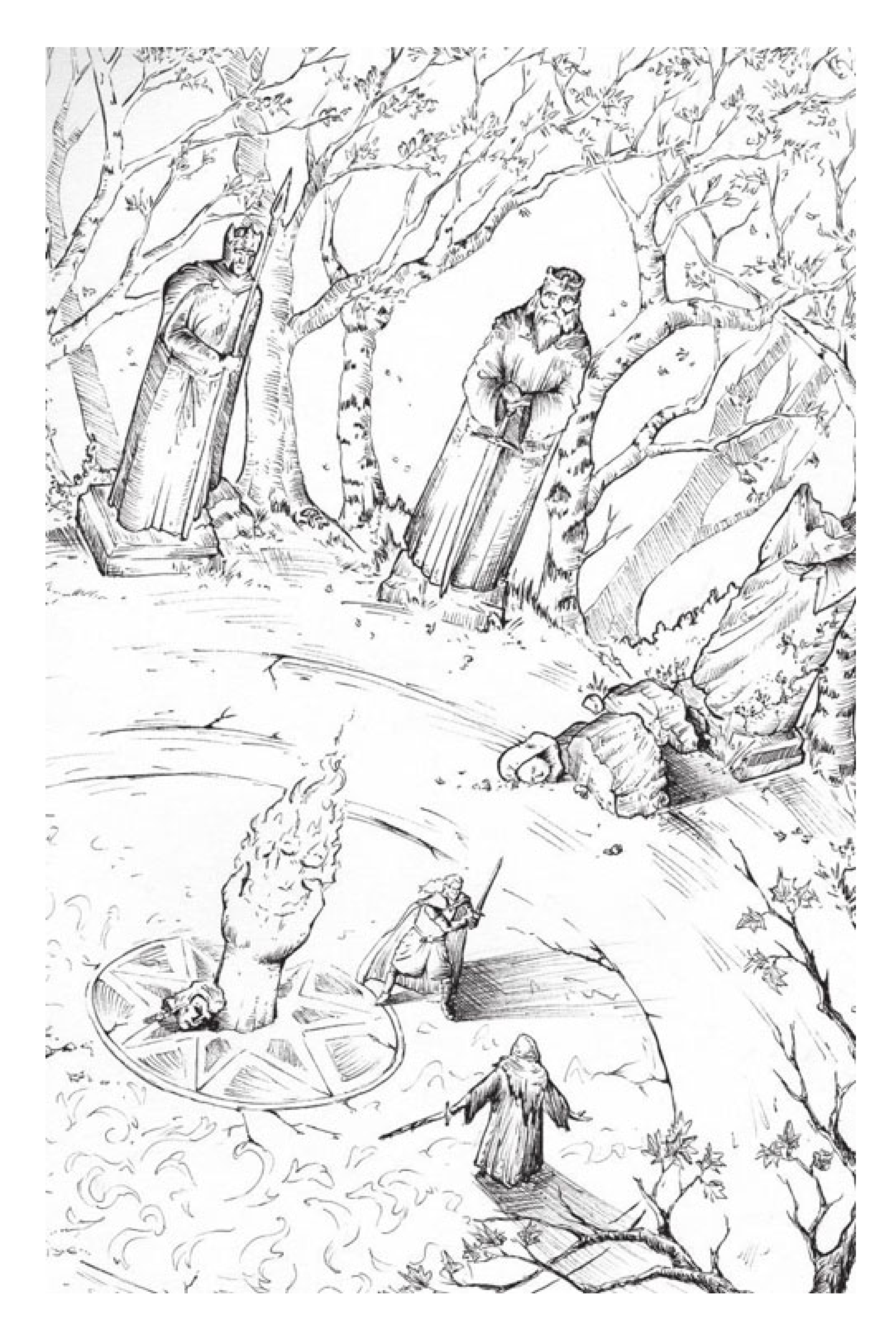
–¡¿Encadenados?! –replicó Lohgrin con indignación–. ¿Cuál es el valor de la voluntad en criaturas que son incapaces de obedecerse a sí mismas? Tú no lo quieres ver, pero los hombres ya están encadenados a la debilidad de su espíritu, sin alguien que los proteja terminarán destruyéndose entre sí hasta que el último de ellos perezca luego de haber devorado a sus hermanos. ¿Es eso lo que quieres salvar?

Letzog miraba a Lohgrin sin pestañear, le costaba creer la transformación que había experimentado. Incluso su apariencia se había alterado. Su rostro de facciones angulares y nariz respingada ahora era opaco, como si absorbiera la luz que lo tocaba, y la barba que lo cubría había desaparecido por completo. El azul profundo de sus ojos era deslavado por un tono celestino que le quitaba vitalidad a su mirada. La voz

de Lohgrin, alguna vez viril y armónica, mostraba interrupciones metálicas y su cabello gris, antes frondoso, se había marchitado dejando entrever el cuero cabelludo.

–Dices querer servir a los hombres, pero lo que buscas realmente es alimentar a las sombras que te gobiernan. Tu corazón se ha entregado al odio –le contestó Letzog, tras contemplarlo.

Lohgrin guardó silencio.



–¡Realmente crees que es tan simple! –exclamó de pronto–. No, no, no… Si te unieras a nikratia lo entenderías… yo he estado donde estás tú, Letzog –dijo en tono profundo, volteándose para mirar hacia el norte–. Es la

seducción de krystallia, que corrompe la razón… todo lo que hemos creído es una mentira… nikratia es el camino, el corazón humano la desea, pero no está preparado para recibirla porque no es fuerte como el nuestro. ¿No lo ves? Yo no los odio, solo los quiero proteger de sí mismos, del engaño de que pueden sobrevivir sin un poder superior que les asigne una función en el sistema que hace posible su existencia –le dijo con mirada severa y, con evidente satisfacción, añadió–: mi plan para ellos es hermoso, únete a mí y salvémoslos para siempre.

Al terminar de hablar, Lohgrin estiró su brazo buscando sellar el pacto con Letzog, pero este tomó su espada con ambas manos y la alzó frente a sus cejas. El arma y su cuerpo comenzaron a irradiar un aura de luz blanca que agitaba el aire, levantando fragmentos de piedras destruidas y cientos de hojas secas de los robles rojos que coronaban el monte. Aumentando la profundidad de su voz, Letzog habló:

–Soy Letzog, descendiente de los hellmond, guardián de la orden de los aldagür, primer protector de krystallia, enviado de Faren para proteger las nueve regiones de Asgalard, y jamás me entregaré a las sombras que juré combatir; ni en esta vida, ni en ninguna otra.

Al finalizar sus palabras, Letzog lanzó un rápido golpe a la cabeza de Lohgrin, pero este lo bloqueó ágilmente con su espada antes de cambiar de posición.

–Eliges la fe en aquellos que han probado no merecerla –dijo Lohgrin tras una breve pausa y contraatacó con un movimiento de sus manos que hizo volar una roca por los aires buscando aplastar a Letzog, quien la desintegró de un golpe cuando caía sobre él.

Así, las espadas de los últimos aldagür comenzaron a chocar, expulsando destellos que podían verse desde cada rincón de las nueve regiones.

El monte de Hellberg, donde ocurría el combate, era el más alto de las tierras centrales de Asgalard y el único en el que sus árboles formaban anillos de color que se mantenían siempre en la misma estación del año. El de más abajo, a la base de la montaña, era café, formado por árboles desnudos, como si el invierno jamás los abandonara. El segundo mostraba incipientes hojas verdes que, más arriba, en el tercer anillo, tomaban todo su

cuerpo en un tupido follaje. La cima de la montaña se dividía en dos anillos: uno de hojas amarillas y el último de hermosas hojas rojas que caían permanentemente al suelo en un otoño infinito. En todas las regiones, el que la buscara podía encontrar la colorida imagen de Hellberg coronada por la llama de fuego blanco que los aldagür habían encendido hace dos mil años para señalar a los habitantes de Asgalard que se encontraban bajo su protección. Ahora, estos esperaban aterrorizados el desenlace de la pelea entre Letzog y Lohgrin, mientras guerreros humanos y semihumanos continuaban la masacre en los campos de batalla. El fuego convertía en humo la memoria de pueblos imperecederos y el hierro se abría paso entre la carne y los huesos de culpables e inocentes, cuya sangre alimentaba esteros que surcaban la nieve atrayendo a cuervos y perros salvajes, extasiados por tomar parte en el festín que ofrecían sus cadáveres aún tibios.

En el amanecer del tercer día de combate, cuando, agotadas, se derrumbaban las tres fortalezas de piedra que cobijaban a los últimos defensores humanos de krystallia, Lohgrin, el brujo negro que había puesto en marcha el fin del mundo, cayó por fin. Un ataque de Letzog, un movimiento capaz de cambiar la historia, hirió gravemente una de sus piernas para luego desarmarlo. De rodillas, anticipaba ahora el inevitable desenlace, dando sus palabras finales:

–El arrepentimiento es el veneno de los vencidos –murmuró, soltando una sonrisa. Y, tras tomar aire, prosiguió–: He manchado el honor de los aldagür, traicionado a Faren y renegado de krystallia. Sin embargo, solo ahora, cuando sé que mi fin ha llegado, veo el mal que he causado.

Letzog se acercó manteniendo su espada en alto, desconfiado, preparándose para dar el golpe que termina todas las guerras: aquel que fulmina al máximo líder de las fuerzas enemigas. Mirándolo a los ojos, Lohgrin continuó hablando, vulnerable y acosado por el remordimiento:

–Desearía poder deshacer lo que hice, pero es demasiado tarde. Los muertos no regresarán a la vida, las cenizas no volverán a ser la madera que refugiaba a los débiles y el eco de los gritos sufrientes no retornará a los que aún viven para calmar el dolor de sus pérdidas.

–Krystallia es generosa con aquellos que se arrepienten –le dijo Letzog, ofreciendo consuelo.

–Lo sé –contestó Lohgrin, aceptando su destino.

–Adiós, hermano –dijo, fijando una mirada digna hacia el infinito.

Letzog levantó su espada y una lágrima rodó por su mejilla, sirviendo de preludio a la sentencia que dictaría la última palabra en una guerra cuyos testimonios resonarían por miles de años. Sin embargo, por un fatídico segundo, el aldagür contuvo el golpe, regalando a la siniestra criatura que acompañaba a Lohgrin la oportunidad para salir de su escondite y saltar sobre su rostro. Sorprendido, Letzog soltó su espada y luchó por deshacerse del animal, que se le aferraba al cuello clavándole sus colmillos. Sin perder el tiempo, Lohgrin recogió su espada y lo atravesó justo cuando este lograba lanzar a la serpiente al suelo. Desconcertado, Letzog levantó la vista buscando al traidor, que retrocedía cojeando para apreciar desde la distancia lo que había hecho, como un artista que se aleja de su obra maestra para contemplarla orgulloso. Luego de dar unos pasos, se desplomó sobre sus rodillas y Lohgrin, ahora en la posición del ejecutor, se acercó a hablarle al oído. Cuando estaba junto a él, la serpiente trepó por su pierna, miró nuevamente a Letzog, esbozó lo que pareció ser una sonrisa y se ocultó bajo la vestimenta de su amo.

–Lo ves, Letzog –dijo Lohgrin en un tono cuya calma armonizaba con el silencio del ambiente–… Maté a los aldagür, abandoné todo lo que alguna vez defendí y en lugar de acabarme cuando pudiste, dudaste porque preferiste creer en mis palabras de arrepentimiento más que en mis acciones. Tu amor por mí te ha destruido… Ahora morirás y yo reinaré sobre esos humanos que buscaste proteger.

Letzog respiraba con dificultad, sus pulmones expulsaban la sangre que los invadía intentando inútilmente dejar espacio al aire que debía llenarlos. Así, con el filo de la espada de su propio hermano irrumpiendo por su espalda, perecía el último protector de Asgalard, quien, perdiendo la mirada en el horizonte, veía la oscuridad que comenzaba a brotar como una infección desde las entrañas de la tierra.

–No prevalecerás –alcanzó a balbucear.

–¿Ves eso? –le preguntó Lohgrin, apuntando con su dedo hacia la oscuridad emergente–. Sombras de las profundidades de Asgalard se esparcen anunciando la llegada de una nueva era de nikratia. Mi poder crecerá con ella y luego vendrán las criaturas ocultas a servirme –dijo, rodando la mano sobre la empuñadura de su espada–. Ya prevalecí –agregó, arrancándola de golpe.

La sangre de Letzog fluía furiosa desde su abdomen, pintando el hermoso mármol de Hellberg con el mismo tono rojizo con que el sol teñía el atardecer que lo acompañaba en su ocaso.

Haciendo un último esfuerzo, el aldagür levantó la cabeza y, por un instante, posó la vista sobre el norte y la dejó caer. El cuerpo no respondía ya a ninguna de sus órdenes, pero sus ojos, que todavía retenían una partícula de libertad, recorrieron el lugar como si hubiera esperanza. Y fue ahí, entre las ruinas del templo en que había jurado proteger a Asgalard, donde encontró lo que buscaba: la llama de fuego blanco de krystallia se encontraba detrás de él, para despedirlo y despedirse juntos, pues se extinguió tan pronto sus ojos se cerraron, decretando el inicio de una nueva era de oscuridad.

SIERVOS DE NIHILIA

La niebla negra avanzaba lentamente dando a Lohgrin un control cada vez más implacable sobre las regiones bajo el norte de Asgalard. Hasta que las criaturas ocultas pudieran habitar la superficie, el amo de las sombras contaba con la ayuda de siervos de distintas razas que mantenían un extenso sistema de vigilancia y represión.

Ninguna era más fiel y útil que los sturik, seres pequeños, inteligentes y codiciosos, de rostro desfigurado y joroba, cuyos ancestros humanos se habían sumado hace miles de años a las fuerzas de nikratia. Servían como carceleros en las cuevas de Nihilia, donde se mantenía y torturaba a los prisioneros. Siglos torturando, caminando agachados y conviviendo en las profundidades húmedas con animales depravados llevaron a que su fisionomía experimentara mutaciones. Con Lohgrin, la descendencia de estas criaturas encontraría una nueva misión: recorrer Asgalard

recolectando tributos para financiar el ejército que se construía en el palacio de Nihilia. Los sturik llegaban montados sobre temibles walkran, enormes lobos grises de ojos ambarinos y largos colmillos de marfil, que despedazaban inmediatamente a aquel que se resistiera a acatar alguna orden de sus jinetes. Entrenados en las artes matemáticas, eran muy meticulosos, y llevaban un registro detallado de las diversas fuentes de riqueza en las regiones que les habían sido asignadas: cosechas de granos, hortalizas, frutas, crianza de animales, pesca, trabajo de metales, madera, oro, plata, confección de ropajes y muchas otras.

Otro de sus trabajos consistía en elaborar un registro especial de mujeres embarazadas y en edad fértil, para controlar potenciales nacimientos. De todo ello informaban al Gran Sturik, que trabajaba directamente en el palacio de Nihilia llevando la administración y las cuentas de los dominios de Lohgrin.

En tiempos anteriores a Lohgrin, bajo el protectorado de los aldagür, diversos pueblos se podían mover libremente entre los siete reinos: Baader, Hollen, Meckburg, Barton, Turl, Hagthen y Rethron. Además, existían las tierras del norte, protegidas por la energía de los hellmond, y las desérticas tierras del este, donde en el pasado fueran desterrados los peores criminales de Asgalard. Aunque la práctica del destierro había dejado de existir hacía generaciones, los asesinos, violadores, mujeres infanticidas y el resto de la escoria que por siglos había sido expulsada terminó formando diversas tribus cuya descendencia, fiel a las enseñanzas de sus antepasados, odiaba a los habitantes de los siete reinos más que a cualquier otra cosa. En la última guerra, Lohgrin había incorporado solo a hombres de estas tribus a sus fuerzas, a quienes les permitía deambular por Asgalard saqueando sus pueblos y violando a las mujeres que encontraran.

Pero de todos los siervos de Lohgrin, los más temidos eran los servgrin. Luego de retirarse al palacio de Nihilia para reunir el poder que le permitiera recorrer sus dominios, el brujo se dispuso a crear un sistema de control para aumentar sus fuerzas y contener la única amenaza que pudiera desafiar su poder. Esta había sido anunciada por Letzog, quien antes de morir escribió con su propia sangre sobre el mármol de Hellberg: “Un viajero nocturno arribará y Lohgrin, el brujo negro, caerá”.

La profecía se encontraba en el libro de Asgalard, que hablaba de los electi, espíritus de hombres superiores que podían derrotar a nikratia reiniciando el orden prevaleciente en el mundo. Para evitar que alguno de ellos se convirtiera en adulto, Lohgrin había ordenado a sus vigías que aquellos niños que mostraran coraje y habilidades inusuales fueran arrebatados a sus padres para ser llevados al palacio de Nihilia, donde eran convertidos en los soldados llamados servgrin. El ejército perfecto, pensaba el hechicero, no podía formarse ni de esclavos ni de mercenarios, pues los primeros siempre servirían en contra de su voluntad, pudiendo rebelarse o desertar, y los segundos nunca serían totalmente leales. Debían ser guerreros sin identidad ni pensamientos propios, y sin deseos o impulsos de empatía que los hicieran débiles frente a las demás criaturas, especialmente a los humanos. Los servgrin eran iguales y compartían un solo instinto básico: matar.

El primer paso para lograr la transformación de los niños en servgrin era quemar sus rostros en las hogueras de Nihilia: en el palacio eran encadenados y llevados hasta el sector sur para que los herreros de Lohgrin los tomaran por la fuerza y hundieran su cara en las brasas ardientes utilizadas para fundir metal. Los gritos eran tan espantosos que los mismos herreros, cuyos rostros se habían arrugado por los miles de días soportando el calor de las fraguas, se tapaban los oídos con trozos de cera de abeja para no oírlos. Al levantar sus caras, los pequeños no tenían facciones que los diferenciaran unos de otros: sus narices habían sido consumidas o deformadas por el fuego, sus cejas y pestañas quemadas, y sus orejas desfiguradas. Todo ello para que olvidaran su origen humano y aquellas características que les recordaran una identidad propia que pudiera entrar en conflicto con el grupo al que debían someterse. El mismo propósito perseguía el envenenamiento de sus mentes, de lo cual Lohgrin se encargaba personalmente en el patio central del palacio. Ahí los formaba en una fila y uno a uno les susurraba palabras que al dejar su boca tomaban la consistencia de un vapor negriazul que entraba por el oído de los niños haciéndolos gritar desesperadamente. Varios morían al ser infiltrados por la parasítica voz, pero la mayoría resistía. Al cabo de algunos años, aquellos que habían sobrevivido perdían la capacidad de pensar por sí mismos más

que en asuntos de combate, por lo que todo lo que hacían era el resultado de la voz ponzoñosa de su amo, de quien jamás dudaban. La última prueba para asegurarse de su completa transformación era enviarlos de regreso a la casa de sus padres a degollarlos. Si ejecutaban la orden sin titubear, Lohgrin sabía que contaba con los guerreros perfectos.

Para los habitantes de Asgalard, los servgrin eran temibles monstruos que Lohgrin había traído de las profundidades con el fin de servirlo. No había modo de que identificaran trazos humanos en ellos, pues estos no solo se diferenciaban de los hombres normales por sus rostros deformes, su inexistente empatía y sus mentes anuladas, sino también porque eran más grandes y mucho más fuertes. Su visión era más aguda que la de los halcones del este, sus oídos más finos que los de los zorros de invierno y sus movimientos más rápidos y sorpresivos que los ataques de un tigre. Sus ojos eran de un singular y luminoso color pardo, y de noche podían distinguirse sin dificultad, como los de un gato. Todos portaban espadas forjadas del letal hierro del monte de Nihilia y sus cuerpos se encontraban cubiertos de finas y livianas armaduras hechas del mismo impenetrable metal. El símbolo de los servgrin, grabado en ellas, era una serpiente negra que mostraba sus colmillos, como dispuesta a un ataque inminente, y reflejaba la fuerza que dominaba a través de Lohgrin, advirtiendo a todos los habitantes de Asgalard que aplastaría de inmediato cualquier rebelión a su autoridad.

EL PACTO CON LOS GEISTER

A pesar del implacable sistema de vigilancia que había creado, Lohgrin sabía que la única manera de conseguir un control perfecto de la natalidad era extendiendo su poder sobre los vientres de las mujeres. Sin embargo, estos eran un espacio protegido por krystallia en su forma más pura, haciendo imposible que nikratia llegara a ellos. Los habitantes de Asgalard decían que una mujer "daba a luz" cuando tenía un bebé, precisamente porque al nacer la criatura venía cubierta de una potente esfera de luz blanca que, tras un instante, se disipaba en el aire dejándola libre para

respirar en el nuevo mundo. La única opción que tenía el brujo negro para derrotar la protección que krystallia ofrecía a los no nacidos era hacer un pacto con los geister.

Los geister habían sido grandes guerreros que, luego de triunfar en sus batallas frente a las fuerzas oscuras, fallaron en la prueba más importante. Enceguecidos por la gloria y tentados por la posibilidad de dominar, dejaron que nikratia se apoderara de sus corazones, convirtiendo por primera vez las regiones de Asgalard en reinos con señores y súbditos. Al principio habían buscado servir a los hombres y evitar que se hicieran daño entre ellos, pero estos siempre deseaban más y encontraban nuevas formas de dañarse. A medida que mayor bien intentaban hacerles, menor capacidad conservaban estos de hacerse el bien a sí mismos y más debían controlarlos. Así, sin percatarse, los guerreros-reyes, como se les llamaba, vieron sus nobles intenciones convertidas en un placer insaciable por dominar.

Su arrogancia y deseo de poder creció a tal punto que llegaron a prohibir toda religión y creencia que hablara de un más allá, especialmente las enseñanzas hellmond, que prometían un reino de luz a los hombres que seguían el camino de krystallia. Aquellos que eran sorprendidos cantando la popular canción de los pueblos libres eran encarcelados: “Sobre tus pies recorrerás tu camino / con tu fuerza avanzarás y protegerás al débil / no existirá más gobierno que la luz de tu espíritu”, rezaba la letra de la antigua melodía escrita en el libro de Asgalard. Derrocados y ejecutados en violentas rebeliones lideradas por los kriegard, fueron enviados a Velheim, donde ahora esperaban por una oportunidad de redención sin saber cuándo llegaría.

Velheim era un lugar rocoso fuera del mundo, donde, además de los geister, se encontraban almas condenadas que caminaban desnudas descendiendo y ascendiendo al mismo tiempo por escaleras de mil peldaños de hierro ardiente. Cada peldaño desgarraba la piel de sus pies, que se regeneraba antes de alcanzar el próximo. Cuando los condenados llegaban al último de los peldaños, mil nuevos peldaños brotaban frente a ellos y la tortuosa rutina continuaba entre gritos aterradores y estériles súplicas de

perdón. Los geister escapaban a esa tortura porque ellos, a diferencia de otros hombres mucho más débiles, habían combatido a nikratia, por lo que conservaban un haz de krystallia en sus espíritus.



Para llegar a Velheim, Lohgrin dejó su cuerpo en la tierra, pues solo como energía se podía transitar de una dimensión a otra. En él tomó la forma de un espectro oscuro de bordes definidos, en cuyo rostro solo se

distinguía con claridad el fuego azul de nikratia, que encendía sus ojos. Los geister no tardaron en notar su presencia.

–¿Qué podría traer a un aldagür corrompido a este lugar miserable? –preguntó Eldren, el líder de los geister y primer guerrero en haber sido enviado a Velheim, que posaba sentado sobre una roca rodeado por los demás.

–Cientos de años han esperado para salir de aquí. Su tiempo ha llegado –contestó Lohgrin con una voz que provenía de todos los rincones.

–Solo en la fuerza de krystallia puede haber redención para nosotros, pero nikratia es todo lo que puedes ofrecernos, brujo –replicó Eldren.

–No he venido aquí para ofrecerles redención, la redención es para los débiles. He venido a ofrecerles poder –dijo Lohgrin, subiendo la voz.

–¡Tú no puedes ofrecernos poder ni puedes sacarnos de este lugar! –objetó inmediatamente Eldren.

–Incluso si pudieras –continuó Lathren, hijo de Eldren–, volveríamos a Velheim, pero esta vez con los condenados.

Con un movimiento de sus incorpóreas manos, Lohgrin lanzó un cúmulo de fuego sobre el suelo y comenzó a hablar:

–Hace miles de años descubrieron el poder de nikratia y lo abrazaron. Asgalard no había conocido reyes hasta que ustedes aparecieron… los kriegard los destruyeron y por miles de años las nueve regiones quedaron libradas a su suerte. Pero nikratia comienza a regresar de las profundidades, desplazando a las fuerzas que les hacían imposible habitar en el mundo. Con el conjuro de los antiguos podrán pasar de este lugar a la próxima dimensión y reinar eternamente –concluyó, y el fuego, que reflejaba las palabras de Lohgrin, mostró a los geister retornando a sus castillos.

–Solo una persona conoce el conjuro de los antiguos –dijo Lathren, levantando la mirada–. Un aldagür que jamás lo revelaría.

El brujo no tardó en responder:

–Letzog me enseñó el conjuro de los antiguos en la gran batalla de Nihilia, en la última era de nikratia, hace dos mil años, cuando derrotamos a Zoring. Júrenme lealtad y obediencia y los convertiré en príncipes más

poderosos de lo que jamás imaginaron. Rechacen mi oferta y seguirán aquí cien mil ciclos lunares más, entre los gritos de los condenados y el humo pestilente de su carne quemada.

Al finalizar la frase, Lohgrin sacó una espada de energía que traía oculta bajo su difuso ropaje y la arrojó al suelo, donde tomó una textura sólida. Los geister observaron incrédulos el arma forjada bajo el fuego blanco de Hellberg, cuyo portador solo podía ser un descendiente hellmond. La empuñadura plateada tenía un símbolo que mostraba la fusión entre el sol y la luna representando a Faren, espíritu de la creación que velaba por el flujo y expansión de krystallia en el universo. Lohgrin decía la verdad y Letzog debía estar muerto, pensaron los geister, pues los aldagür jamás se desprendían de su espada.

Luego de meditar unos segundos, Eldren habló:

–¿Por qué un brujo negro, cuyo dominio no puede ser desafiado, habría de compartir su poder con nosotros?

–En Asgalard existe solo un lugar al que las sombras no podrán jamás entrar –contestó Lohgrin–, un espacio de pura krystallia forjado por Faren en el origen de los tiempos y que es el único del cual podría surgir una amenaza a mi poder.

Los geister se miraron confundidos, esperando que Lohgrin prosiguiera.

–A través de las mujeres, Faren aseguró la continuidad eterna de krystallia, impidiendo que las fuerzas de nikratia consiguieran un triunfo definitivo, pues sus vientres son portales que conectan el mundo con el ultramundo. En él habitan los electi, con un nivel de conocimiento superior a cualquier otro, después de muchas vidas combatiendo a nikratia. Ellos pueden regresar en la forma de un niño y crecer hasta conseguir el poder de reiniciar completamente el orden existente. Hoy, los mejores niños son transformados y destinados a mi servicio como servgrin, pero nuestro sistema de dominación solo será perfecto si logramos el control absoluto de la natalidad… Después de eso nada podrá amenazarnos –finalizó Lohgrin, y el fuego azul regresó a sus manos.

–Nosotros sabemos de los electi, brujo negro –replicó Lathren con tono soberbio–. Todo Asgalard ha oído la historia de cómo Zoring cayó en las profundidades del volcán Nihilia en la pelea con Barin, llevando consigo la piedra de naktia, hoy sepultada bajo la lava endurecida.

–Zoring robó la piedra de naktia, el portal de conocimiento a las fuerzas oscuras, al Guardián de los Secretos de Olunder, luego de matar a Arthan, rey de los hellmond… con ella creó a los nikrantes y llegó a Asgalard para instaurar el reino de nikratia y destruir el legado de Faren –comentó Lohgrin–. Los hellmond lo persiguieron y derrotaron en la primera guerra, luego de que este perdiera la piedra de naktia en una emboscada… Pero Truan, su mejor soldado, la encontró tres siglos después de que este hubiera sido herido mortalmente. En las profundidades del volcán de Nihilia la usaron para revivirlo y luego crearon la niebla negra y las criaturas ocultas. Con ellas persiguieron a los hellmond hasta casi exterminarlos, pero el electi lo tomó por sorpresa… Zoring jamás imaginó que un humano podría derrotarlo. Ese fue su error, uno que no cometeremos nosotros.

–No has dicho aún por qué nos necesitas –intervino Lohkram, el tercer guerrero rey– que había entrado a Velheim.

Lohgrin no demoró en contestar:

–Cada ciclo lunar, los vientres de las mujeres de Asgalard reciben a visitantes de luz. Cuando llegan, abren sus defensas para dejarlos entrar y abrazar a la criatura que cobijan. En ustedes aún existe un haz de krystallia que permite su redención y que podemos usar para llegar a los no nacidos –se detuvo un instante antes de continuar–: Esa krystallia será recibida por los vientres maternos como otro visitante de luz… Una vez abiertas sus defensas, introducirán en ellos la nikratia, que alimentará a las criaturas y eliminará la fuerza que distingue sus espíritus. Ningún electi podrá sobrevivir –concluyó triunfal.

El fuego azul que mostraban los ojos de Lohgrin se encendía ahora en el pecho de los geister, cuyo espíritu había sido excitado por la idea de regresar a la Tierra y dominar a los hombres.

–Has abandonado la causa de los hombres y el fuego blanco de krystallia se ha extinguido… Iremos contigo, brujo negro.

–Recuerden –advirtió Lohgrin–, cuando entren al mundo serán espectros hasta que krystallia los haya abandonado totalmente. Entonces tomarán cuerpo de humanos, sentirán como ellos y podrán ser heridos, aunque solo las armas de lithrium y krystallia podrán matarlos.

Los geister miraron de manera aprobatoria. Lohgrin pronunció el conjuro de los antiguos tan pronto le fue jurada lealtad y los espectros salieron de Velheim lanzándose esa misma noche sobre las mujeres de Asgalard.

Mientras dormían, se sentaron junto a ellas, desnudaron sus vientres sin tocarlas y, moviendo lentamente sus largos y esqueléticos dedos, dejaron caer pequeñas cápsulas de luz que portaban un oscuro núcleo de nikratia. Tal como había dicho Lohgrin, la energía de krystallia en los úteros de las mujeres embarazadas cayó en el engaño y bajó sus defensas para recibir el infame veneno. Los ombligos de las mujeres se abrieron absorbiendo las luminosas esferas, que, una vez adentro, se desvanecieron dejando que nikratia se incrustara como un parásito en el cordón que alimentaba a los bebés. En las mujeres no embarazadas que se encontraban en edad fértil, la maligna esfera flotaba esperando que la concepción ocurriera para enquistarse y envenenar a las criaturas desde el instante en que su espíritu hiciera la entrada al mundo de los mortales.

EL SUEÑO DE VALAH

La noche en que atacaron los geister, un murmullo emergió en el sueño de Valah, llamándola tres veces por su nombre:

–Valah… Valah… Valah…

Siguiendo una melodía apenas perceptible, se vio a sí misma caminando hacia el bosque prohibido de Walthen, lugar sagrado para los aldagür, al que solo se podía ingresar si se era invitado por un ser de luz.

Cuando Lohgrin se convirtió en amo de Asgalard, lo primero que hizo fue enviar densas nubes que inundaron el bosque con una lluvia venenosa, hasta que no pudo resistir el ataque y pereció. De sus ramas y troncos se formó un polvillo de piedra que el viento levantaba, creando capas flotantes tan tóxicas que causaban la muerte inmediata a cualquier criatura que las

respirara. Pero el sueño de Valah no registraba el peligro. Poseída por la melodía, en una noche en que el aire tomaba una pausa de sus arrebatos, Valah entró en el bosque de gigantes petrificados, cuyas ramas amenazaban con desplomarse sobre los intrusos y cuyas raíces penetraban las profundidades e irrumpían irregularmente en la superficie de la tierra envenenada.

Varios kilómetros caminó la muchacha a través del inerte paisaje hasta llegar a un lugar oculto en el que aún sobrevivía un grupo de vigorosos árboles. Al encontrarse frente a ellos, comenzó a soplar una brisa que los inclinó levemente, como si hicieran una reverencia a la inesperada visita. Tras esos gigantes, erguidos sobre troncos que habrían requerido del abrazo de al menos veinte hombres para ser rodeados, Valah estaba a salvo del polvo venenoso, pues sus finas hojas se movían rápidamente cazando cada partícula que intentaba traspasarlos. Un soplo de brisa envolvió su rostro haciéndole sentir una enorme energía y vitalidad. El aire que respiraba era tan puro que sus pulmones abrieron nuevos espacios para llenarse y sus ojos, que recién arribaban al entorno, contemplaron maravillados el círculo de los guardianes verdes de corteza rugosa que la saludaban. Atraída por un sonido gentil que acompañaba el fluir del viento naciente, volteó y descubrió que a sus espaldas corría un estero donde nadaban numerosos peces plateados. Tras acercarse a la orilla para observarlos mejor, se agachó y comenzó a disfrutar de la refrescante dulzura del agua, que bebía como si hubiera atravesado un desierto.

–¿Sabes qué es este lugar? –le preguntó la voz que la había convocado.

Valah, que vestía un liviano vestido de seda blanco ajustado a su cintura por un cordón dorado, miraba en todas direcciones; intuía que estaba a salvo, pero de igual modo sentía temor, pues jamás humano alguno había regresado del bosque sagrado con vida. Después de todo, pensaba, ella era una simple campesina que solo conocía la mitología hellmond por las historias de sus antepasados y que no estaba familiarizada con las artes del combate ni la hechicería.

Pero a los ojos de las personas que la conocían, Valah no era una mujer común. Debido a su belleza extraordinaria se decía que era descendiente de los hellmond, célebres tanto por sus poderes como por la hermosura de sus

cuerpos y rostros. Su alta figura, delgada pero curvilínea, se fusionaba con largos cabellos rojos, que acariciaban una tez blanca y viva como la porcelana extraída de las minas del reino de Baader. El verde intenso de sus ojos era resaltado por cejas perfectamente definidas y generosas pestañas onduladas que se combinaban con unos labios anchos y una nariz tan fina que recordaba a aquella que se veía en las esculturas de Faria, la diosa hellmond de la armonía. Los bebés podían pasar horas mirando su hermoso rostro, en una especie de dulce hipnosis, y su voz, suave y delicada, podía hacer desaparecer el dolor de los heridos y enfermos en unos instantes. El más especial de sus dones era uno que había mantenido en secreto: con solo posar sus manos, Valah podía retornar la vitalidad a animales moribundos.

La muchacha permaneció muda hasta que la misteriosa voz le habló nuevamente:

–Este es uno de los pocos lugares dentro de los siete reinos iluminados por la krystallia lunar. Cada reino tiene algunos y hasta ahora todos ellos son desconocidos por Lohgrin y sus servgrin.

"El mito era cierto", pensó Valah, había lugares donde la luz de Olunder, la única luna de Asgalard, atravesaba las defensas de Lohgrin sin ser detectada. Los árboles que la rodeaban aún vivían porque eran protegidos por el poder de esa luz, y habían quedado a salvo de la energía con la que Lohgrin había convertido en piedra venenosa el bosque sagrado.

Valah respiró profundo, tomó coraje y contestó:

–¿¡Quién eres?! ¡Revélate! –dijo mirando en la dirección desde donde provenía la voz, pero debió voltearse, pues detrás de ella una figura indistinguible cubierta por un aura blanca surgió entre los árboles y comenzó a acercársele.

Temerosa, con los ojos casi cerrados para soportar la intensidad de la luz, dio unos pasos hacia atrás tomando distancia de la aparición, que cruzó el estero sin revelar su identidad. Cuando el extraño ser se encontraba a menos de un metro de distancia, el resplandor se disipó y el visitante se mostró por fin. Valah enmudeció al ver al hombre frente a ella, al que conocía solo por las leyendas que contaban los viejos de su pueblo. Alto y de edad, su nariz era prominente, aunque armoniosa. Las chispas de sus ojos revelaban un poder singular en su mirada y su contextura física más

bien fornida parecía la de un guerrero. El cabello blanco le llegaba hasta los hombros y la piel de su cuello mostraba decenas de pequeñas manchas negras que parecían tatuajes aleatorios. Su ropaje era amplio como el de un monje, de una tela gruesa y clara con relieves que representaban símbolos desconocidos para ella. Una soga de pálido cuero trenzado ajustaba la túnica a su cintura, dándole una forma estilizada a la vestimenta. Una espada de empuñadura plateada colgaba del costado derecho del cinto y una funda con una daga del izquierdo.

–Estás vivo… –murmuró todavía dudando de si seguía en un sueño. Todo el mundo sabía que el hombre que Valah tenía frente a sus ojos había sido muerto por Lohgrin en un feroz combate de tres días en el monte de Hellberg, lugar donde los aldagür habían jurado proteger la tierra de las fuerzas de la oscuridad.

Con una amable sonrisa, el visitante habló sin rodeos:

–Tu vientre ha sido envenenado por espíritus de Velheim, siervos que Lohgrin ha traído del mundo de las almas culpables para ayudarlo en su plan de dominación. Debes encontrar a la dama de los hielos eternos, ella es la única que puede ayudarte.

El aldagür, cuyo largo cabello albo dejaba entrever la punta de sus orejas, se acercó a ella, la tomó gentilmente de los hombros y mirándola con sus ojos grises, continuó:

–Si fracasas, el último portal de Faren que queda abierto en este mundo será cerrado y nada podrá detener a Lohgrin… Asgalard será arrasada por nikratia.

Valah apenas alcanzó a emitir un sonido y el guardián de Hellberg agregó:

–A través de tu espíritu corre la energía de Faria, que ha detenido el efecto del veneno introducido por los geister, pero no tienes mucho tiempo. Antes del inicio del próximo ciclo lunar, tu vientre estará corrompido y el espíritu que envíe Faren no podrá entrar a este mundo. Su energía será parasitada y su voluntad para luchar en contra de las sombras, aniquilada.

Sin dejarla decir una sola palabra, Letzog sacó una cadena de plata de la que colgaba una piedra parecida a un brillante y se la ofreció a la muchacha, que la miraba como si fuera uno de los objetos más bellos con

que jamás se hubiera encontrado.

–Esta es una gema del norte –le dijo–. Te enseñará el camino hacia la dama de los hielos eternos. El color azul te indicará que vas en la dirección correcta y el blanco se encenderá para alertarte de que las fuerzas de la oscuridad están cerca.

Luego de dársela, Letzog buscó un artefacto de fino metal plateado que traía oculto entre sus anchos ropajes y, tomando delicadamente el brazo de Valah, lo acercó.

–No tengas miedo –le dijo, y el objeto se convirtió en tres largas y finas enredaderas que se movieron como si hubieran estado vivas.

Impresionada, Valah las observó enrollarse en su antebrazo, donde formaron una especie de brazalete que de inmediato la llenó de fuerza y energía.

–Este vitrex te servirá de protección frente a los ataques de los servgrin y otras criaturas –le explicó Letzog, mientras sostenía su mano–. Fue forjado por los hellmond en la última era de nikratia para que los generales humanos pudieran combatir con los nikrantes, cuyos poderes eran superiores. Llévalo siempre contigo, pues te dará la fuerza y habilidades que necesites para luchar, pero no abuses de él: el vitrex es un arma viva y se irá debilitando en la medida en que lo uses. Para restaurar su vitalidad, deberás recargarlo de energía en los lugares en que la luz de Olunder logra infiltrarse… varios de ellos se encuentran en tu camino hacia el norte.

–Ven conmigo –fue lo único que atinó a contestar Valah, abrumada por lo que le estaba ocurriendo.

–Yo tengo otra tarea… Una gran guerra se avecina –y, mirando hacia un remanso del estero en el que se reflejaba la figura de ambos, agregó–: un pequeño haz de luz puede acabar con un universo de oscuridad. Nunca lo olvides –y se dispuso a partir, pero, cuando emprendía la marcha hacia el bosque, Valah le habló nuevamente:

–Letzog –dijo, sintiendo el peso de la misión que le había sido revelada–. ¿Por qué yo?

El brujo se dio la vuelta:

–No nos corresponde cuestionar el destino que nos ha sido revelado ni los dones que hemos recibido. Todo lo que podemos hacer es decidir si abrazamos nuestra misión sobre esta tierra o la abandonamos a su suerte. No es una carga liviana de llevar, pero no estarás sola. Ahora anda y vela porque tu presencia no sea notada –concluyó y, tras hacer un gesto con la mano, la muchacha despertó súbitamente en su cama, segura de que todo lo ocurrido no había sido más que una pesadilla.

Aún adormilada, la joven se levantó, caminó hacia una fuente con agua que se encontraba sobre el tocador de la habitación y lavó su rostro, rozando por accidente una cadena que le colgaba del cuello. Incrédula, contempló la hermosa gema que sostenía y de inmediato vio su brazo cubierto por el artefacto con el que había soñado y que se movía como si estuviera vivo.

Sus padres, una pareja de campesinos que la habían encontrado abandonada en un pueblo vecino cuando tenía apenas dos años, dormían de manera inusualmente profunda en la habitación contigua. Por un momento, la muchacha pensó en deshacerse de los artefactos que Letzog le había dado y quedarse para siempre con ellos, que no dejaron de amarla y cuidarla desde que la encontraran hambrienta, sucia y asustada dieciocho años atrás. Entonces, mientras los contemplaba en la tranquilidad de su descanso, recordó lo que su madre, una mujer de gran devoción religiosa, para quien nada era casualidad, le había dicho en su último cumpleaños, mientras peinaba su hermoso cabello: "Así como Faren te trajo a esta humilde pareja que no pudo tener sus propios hijos, algún día te llamará para servirlo. Prométeme que no lo ignorarás cuando llegue el momento".

Fiel a su promesa, con los ojos cubiertos de lágrimas y el pecho embargado de tristeza, Valah se acercó a sus padres y, tras besarlos en la frente, se vistió y recogió algunas cosas para iniciar de inmediato la travesía hacia el norte.

NIHILIA

Mientras Valah se aprestaba a emprender el peligroso viaje hacia la dama de los hielos eternos, Lohgrin se encontraba con los geister en el palacio de Nihilia. Por miles de años, el volcán de Nihilia había erupcionado dando forma a Wallenstein, la cadena de montañas más extensa de Asgalard. El palacio había sido esculpido por el rey de nikrantes, Zoring, en su primer reinado, y se erguía sobre tres vértices que conformaban un triángulo en la base, cada uno de los cuales se proyectaba en una altísima torre que miraba hacia las otras dos permitiendo una perfecta vigilancia a los servgrin que las resguardaban. Una cuarta torre central, más alta y puntiaguda, recibía las energías que desde la profundidad irradiaba la piedra de naktia, sepultada bajo cientos de toneladas de roca impenetrable. Desesperado por recuperarla, Lohgrin envió a legiones de los mejores enanos cavadores a buscarla, pero, a pesar de que golpeaban la piedra día y noche con picotas de los metales más resistentes que pudieran crear los herreros de Nihilia, no lograban avanzar en la tarea. Sin la fuente del poder que le permitiría salir del palacio y recorrer Asgalard luego de la traición a los aldagür, Lohgrin debió recluirse en la torre central para reunir lentamente las fuerzas que le hicieran posible liderar su reino de sombras. En ella se encontraba el trono de piedra, creado por Zoring con lava de la entraña del volcán, la que moldearía y dejaría endurecer para luego ubicarlo en la mitad del salón, justo en el punto que canalizaría la máxima concentración de la energía liberada por la inalcanzable piedra de naktia.

El palacio de Nihilia era la fortaleza más segura de los siete reinos. Altos muros, por cuya parte superior se desplazaban servgrin armados con poderosas ballestas, capaces de matar a kilómetros de distancia, unían las torres de los vértices del palacio. En el interior había múltiples laberintos recorridos por feroces walkran preparados para devorar a cualquier intruso que hubiera burlado a los cuervos que sobrevolaban el exterior en busca de movimientos extraños.

La parte exterior de las murallas tenía recovecos habitados por golg, seres grises que parecían humanos pequeños, con flexibles brazos cartilaginosos unidos al cuerpo por membranas que les permitían planear de un lugar a otro en las alturas. Los golg trepaban rápidamente por las superficies rocosas gracias a las garras de sus pies y manos, y a las

pequeñas púas de duro hueso con forma de gancho que salían de la parte interna de sus alas y piernas. Carne y sangre de cualquier animal que se acercara a Nihilia constituía su alimento, que podían oler a gran distancia debido a su agudo olfato. Cuando alguna presa se acercaba lo suficiente, cientos de ellos se dejaban caer planeando desde las rocas del palacio y sus alrededores, acabándola en pocos minutos. Aunque ciegos de nacimiento, los golg lograban desplazarse gracias a sus sensibles oídos, que recibían las sonoras ondas del terreno a su alrededor, trazando una imagen en sus mentes. Entre ellos se comunicaban con señas y chillidos, pero podían entender el lenguaje humano; algunos incluso lo hablaban con dificultad. En las pequeñas cuevas en las murallas de Nihilia se refugiaban cuando el sol alumbraba, pues la luz les causaba un dolor intolerable.

Bajo los muros, sturik, hombres del este y servgrin entraban y salían de Nihilia con regularidad a realizar expediciones y reportar lo que en ellas habían descubierto, tomando el único camino que existía para llegar al palacio desde la base de la montaña. Forjado por Zoring y desconocido para todos quienes no fueran siervos de Lohgrin, en el camino a la cima del monte de Nihilia la perversa voz del señor de las sombras resonaba como un eco día y noche, enloqueciendo a cualquier intruso que la oyera. La neblina que lo cubría quitaba la vitalidad a las criaturas, dejándolas agotadas e incapaces de moverse tras unos pocos minutos.

Más peligroso aún era el lago que debía atravesarse para llegar al pie del volcán. Este escondía cientos de túneles submarinos hacia lugares desconocidos, algunos de los cuales dejaban espacios de aire, lo que permitía a arañas gigantes recorrerlos en busca de presas y a depredadores anfibios que deambulaban en las profundidades respirar para continuar con su nado. El fondo del lago se encontraba cubierto de esqueletos, razón por la cual los habitantes de la región lo llamaban “lago de huesos”. Un par de segundos buceando en él bastaban para observar las osamentas de diversas especies, incluidos los humanos, que durante siglos se habían acercado a estas orillas de arena oscura para obtener su agua, conocida por las propiedades medicinales que le daban los elementos volcánicos. Estos químicos producían, asimismo, fuertes tonos turquesa en la superficie del lago, que brillaba con especial intensidad cuando Olunder se encontraba en

su plenitud. Dado que las aguas del lago de huesos eran las únicas en la zona que no se congelaban en invierno, todo tipo de animales se acercaban a ellas para satisfacer su sed.

Ahí los esperaba Agrid, la serpiente gigante que Zoring y los nikrantes habían criado en las profundidades de Nihilia para luego lanzar al lago, con el fin de proteger el palacio.

Antiguamente los aldagür la enfrentaron victoriosamente abandonando su cuerpo en la orilla del lago, donde, durante semanas, se vio devorada por buitres y cuervos de las cuevas de Wallenstein. Lo que nadie sabía era que Agrid había puesto un huevo en las profundidades del lago y que este, por miles de años, sobreviviría esperando a que la niebla negra regresara para dejar salir a una nueva serpiente. Bajo el reinado de Lohgrin, Agrid encontraría el ambiente propicio para renacer y servir una vez más como guardiana de Nihilia, devorando a cualquier criatura que se atreviera a tocar las aguas del lago de huesos.

Su verdosa piel se encontraba compuesta de escamas capaces de resistir embates de los metales más resistentes y contrastaba fuertemente con sus ojos amarillos, que podían verse en el fondo del lago como dos luces en movimiento cuando se desplazaba. Sus colmillos escupían un ácido veneno a grandes distancias y el largo de su cuerpo le permitía destrozar embarcaciones completas en tan solo unos minutos. Agrid casi no dormía y siempre andaba en busca de alimento, por lo que los servgrin debían arrojarle carne viva desde sus botes cada vez que cruzaban el lago camino a Nihilia. Por ello, siempre llevaban consigo a prisioneros humanos o animales, como venados, caballos o bueyes, que esta tragaba insaciable, uno tras otro. Ocasionalmente, Agrid salía del agua y se aventuraba a recorrer los alrededores del lago de huesos, aunque nunca por mucho tiempo, pues sobre la tierra era más lenta y vulnerable.

SIETE REINOS, SIETE PRÍNCIPES

En la torre central de Nihilia, los siete geister, Lathren, Eldren, Lohkram, Athrian, Sakling, Heroth y Ralthor, discutían la implementación del acuerdo con Lohgrin. Como había prometido, este los convirtió en príncipes y

asignó a cada uno una región de Asgalard.

A Eldren le tocó Baader, famosa por sus tierras fértiles y bosques apropiados para la cacería. Los campesinos de Baader no necesitaban ni regar ni trabajar demasiado el suelo, pues cualquier cosa que sembraran crecía más rápido y fuerte que en cualquier otra parte de Asgalard. La región era tan rica en nutrientes que incluso contaban con frutas de invierno, muchas de las cuales se daban solamente en ese lugar, como las manzanas amarillas y las moras blancas. Algunas, sin embargo, como las famosas guindas tibias, crecían también en otras partes de las siete regiones, pero eran siempre escasas. La dura cáscara roja que las cubría convertía el frío del exterior en calor para la fruta, el que mantenía incluso días después de ser cosechada. Los lugareños las llamaban "los rubíes de Baader", pues por su delicioso sabor eran un manjar que pocos podían pagar, deseado en todo Asgalard. Aparte de los humanos, solo aves con inteligencia superior lograban alimentarse de ellas, dejándolas caer repetidas veces desde la altura hasta partir su cáscara.

Los bosques de Baader, en tanto, tenían partes tan densas que nadie podía penetrar y eran habitados por animales desconocidos. Entre sus árboles más grandes se ocultaban los famosos ciervos negros, cuyo tamaño era el doble de los ciervos normales y su imponente cornamenta el máximo trofeo que podía exponer un cazador, aunque nunca uno oriundo de Baader, pues creían que sus cuernos traían mala suerte. Los osos y lobos silvestres que habitaban los bosques no se atrevían a cazarlos, salvo cuando eran pequeños, pues mantenían su cornamenta afilada como cuchillos al rasparlos diariamente en rocas y árboles. En la región era común ver animales muertos por sus astas y encontrar cazadores desangrados o heridos que habían sido atacados cuando se encontraban desprevenidos. Su piel, gruesa y elástica, no podía ser penetrada fácilmente por flechas y lanzas, salvo en la parte baja de sus cuellos, por lo que los disparos de sus perseguidores debían ser muy precisos. Cuando lograban matar alguno, lo que podía no ocurrir en muchos años, subastaban su piel a guerreros provenientes de todas las regiones, quienes pagaban fortunas para fabricarse ropajes que les ayudaran a protegerse durante el combate. Dado que era casi

imposible verlos durante el día –a pesar de su tamaño– y debido al miedo que infundían en quien se los encontrara, los habitantes de Baader los llamaban “fantasmas”.

A Heroth le fue asignado Meckburg, región con minas de fino mármol y las ciudades más grandes y pobladas. El mármol de Meckburg era el que se utilizaba para hacer todas las estatuas de Asgalard debido a que nunca envejecía. Con él se había construido enteramente la célebre ciudad blanca, cuyo diseño emulaba las enormes construcciones de arcilla que hacían las diminutas termitas de la zona este. Decenas de torres puntiagudas se conectaban con impecables calles hechas de piedra, que hombres y mujeres especialmente seleccionados trabajaban día y noche para mantener limpias. De ellos se decía que conocían todos los secretos de la ciudad, pues eran los únicos autorizados a recorrerla luego de que la luz del día hubiera desaparecido. Cuando la noche caía, los aseadores, como se les llamaba, encendían antorchas situadas en todas las calles de la ciudad y también en sus torres, lo que en épocas de buen tiempo permitía ver el fuego y el contorno edificado desde distancias lejanas. Viajeros y habitantes de otras regiones que jamás habían ingresado a ella, pues solo se podía visitar la ciudad blanca si se era invitado por carta sellada emitida por alguno de sus especiales habitantes, habían creado la leyenda de que sus ocupantes tenían dragones a los que hacían escupir fuego en las noches para intimidar a posibles bandas de saqueadores. Por sus alturas ardientes, en otras regiones de Asgalard la ciudad blanca era conocida como la ciudad roja, lo que llevaba a muchas confusiones en las discusiones que sobre ella se daban en las tabernas de las provincias alejadas.

Lohkram recibió Hollen, rico en metales preciosos, ríos repletos de vida y tesoros naturales. El más célebre de sus parajes era el estero de oro, que brotaba al pie de un monte cubierto de árboles y que recorría un kilómetro hasta volver a desaparecer en la tierra como si cayera en un pozo infinito. Había sido descubierto por un hombre que acostumbraba a recorrer las tierras del reino en busca de animales para cazar y de los famosos peces gigantes que se ocultaban en algunas de las aguas quietas que emergían en sus bosques. En el lugar en que nacía, la arena del estero se encontraba repleta de pepas de oro visibles para cualquier visitante que pasara por ahí,

pues destellaban cuando el sol las alcanzaba, dando la impresión de que sus aguas mismas eran doradas. Esa era, al menos, la descripción que el cazador había hecho del lugar, pero nadie jamás lo había podido encontrar, por lo que su existencia pasaría a ser una de las tantas leyendas de la región. Las minas de Hollen, en cambio, sí eran conocidas por todos y contenían diamantes, plata, oro y hierro, y eran explotadas por pequeñas comunidades locales que contrataban a guerreros para protegerlas de ladrones. La roca era tan dura que no era fácil extraer sus abundantes riquezas, de las que Lohkram confiscaba una parte sustancial a través de impuestos.

Athrian, que gustaba de la sofisticación y elegancia, se fue a Turl, que poseía los castillos más bellos y mejor fortificados, solo superados por Nihilia. Por siglos, los arquitectos y artistas de Turl se habían destacado por ser los más refinados y talentosos. Ellos habían transmitido de generación en generación la estética hellmond y la construcción en piedra y vigas de madera, que eran enlazadas sin necesidad de clavos, creando estructuras muy resistentes. El cemento que utilizaban para pegar las piedras también era único por su firmeza y flexibilidad, y su fórmula solo era conocida por la orden de constructores de Turl, compuesta por no más de cincuenta hombres que únicamente dejaban entrar a otro miembro cuando moría uno de los que la integraban. Cuando ello ocurría, el nuevo postulante era sometido a duras pruebas de conocimiento, honestidad y habilidad técnica, y solo se le revelaba la fórmula especial de construcción tras ser aceptado y, si el secreto se filtraba, la orden condenaba a muerte al responsable encargándose de hacer asesinar a todo aquel que se hubiera enterado.

El perverso Sakling pidió gobernar en Barton, tierra célebre por sus mujeres bellas, a las que quería dominar día y noche: de ojos claros, piel oscura y rasgos muy finos, eran reconocibles en todo Asgalard por su fisionomía. Hombres de los siete reinos soñaban con desposarlas, pues se decía que no existían mejores amantes y mujeres más serviciales con sus maridos. Ningún hombre podía resistirse a sus encantos, por lo que mujeres de otros reinos prohibían a sus hombres viajar hacia esas tierras. En realidad, eran muy esquivas y era inusual que se casaran con hombres de

otra región, pues sus padres las protegían celosamente; los matrimonios eran arreglados según la costumbre de la región, la única en que la dote era entregada por el futuro marido al padre de la novia.

Ralthor asumió como príncipe de Hagthen. Ubicada en el sureste de Asgalard, era el destino predilecto de viajeros que buscaban descansar del frío penetrante que en invierno descendía sobre las demás regiones. Aunque las estaciones del año eran marcadas, el invierno era más dócil e incluso en una parte del reino existía un microclima que garantizaba temperaturas agradables todo el año. El lugar era llamado Frohlan, conocido porque muchos enfermos encontraban sanación en su luz solar, sus placenteras temperaturas, sus frutas y vegetales llenos de vitaminas, en los aromas de sus flores y bosques. En Hagthen también se producía un vino con la particularidad de hacer dormir profundamente, permitiendo recuperar en una sola noche todas las fuerzas. Incluso ayudaba a sanar heridas. Existían muy pocas parras donde crecía la uva necesaria para elaborarlo, por lo que se reservaba para personas especiales, que solamente podían recibirlo si uno de los maestros que procesaba la delicada fruta se los ofrecía. Estos escondían las cubas con el vino para que nadie lo robara y jamás lo vendían, pues se decía que las parras habían sido plantadas hace miles de años por los hellmond, lo que las convertía en plantas sagradas. En tres ocasiones se extrajeron botellas con el preciado líquido por encargo de hombres ricos desesperados por mejorar su salud o ayudar a algún pariente agonizante; sin embargo, su propósito no había sido conseguido, pues aquellos a quienes se lo habían dado de beber jamás despertaron.

Finalmente, Lathren se quedó con la pequeña región de Rethron, donde, según se decía, habitaban espíritus mágicos y existían lugares místicos en los que se esperaba encontrar los secretos de la vida humana. De acuerdo con las leyendas que se contaban, hace miles de años, atraídos por una seductora melodía, un grupo de caminantes que recorría las tierras en busca de hierbas medicinales había encontrado un árbol de follaje azulado. Tras acercarse a él, miles de mariposas volaron dejando al árbol desnudo, liberando con el agitar de sus alas una estela de material incandescente que los caminantes respiraron, sumergiéndose en un misterioso viaje del que ni siquiera la mitología hellmond guardaba registro.

En la dimensión a la que habían sido transportados, las propiedades curativas o letales de las plantas, el aire, el agua, el fuego, la tierra y los animales se les aparecían en forma de una música que transmitía toda la belleza y el poder de la creación mediante la armonía de sus notas y las múltiples voces que las acompañaban. Ellos mismos no podían verse sino como parte de una infinita estructura de sonidos en que cada uno estaba conectado con los demás. Tras regresar del viaje, con el afán de no olvidar nunca lo que habían experimentado, los hombres escribieron la música que habían oído. Pero, a pesar de sus esfuerzos, no lograron más que reproducir fragmentos de ella en un papiro después desaparecido.

Se decía que a veces las mariposas azules volaban por las tierras de Rethron, esperando a que alguien las encontrara para llevarlo al mágico mundo. Al asumir como príncipe, Lathren ordenó a todo habitante reportarle si veía alguna y él mismo se encargaría de liderar la búsqueda del manuscrito de los caminantes, que, según las historias, debía encontrarse oculto en alguna parte del reino. Los demás geister e incluso Lohgrin pensaban que su obsesión era absurda, convencidos de que la historia había sido inventada por hombres borrachos que se habían perdido en el bosque.

En general, debido a su inmortalidad, los geister gobernaban sin temor, pues solo armas forjadas con energía de krystallia podían enviarlos de regreso a Velheim. De todos modos, al ungirlos príncipes, Lohgrin dio a cada uno de ellos una espada fabricada por los soldados de Zoring que había encontrado en las cuevas de Nihilia.

–¿Por qué hemos de necesitar estas espadas de nikrantes? –preguntó Heroth, mirando la filosa hoja de brillo oscuro y la empuñadura, que terminaba en tres cabezas de serpiente.

–Aliados de krystallia merodean todos los rincones de Asgalard y no sabemos qué sorpresas pueden cruzarse en nuestro camino. Solo con estas espadas podrían matar a las criaturas de luz si alguna de ellas llegara a amenazarlos –contestó Lohgrin, ante lo cual Heroth asintió y enfundó el arma.

Con las espadas en su poder, los geister se fueron a sus respectivos principados, acompañados por legiones de servgrin que el Gran Sturik les asignó para cumplir con sus deberes hacia Lohgrin. Tan pronto llegaron, los

antiguos guerreros-reyes se convirtieron en tiranos, tal como lo habían sido en el pasado.

Sakling no demoró en ordenar que decenas de mujeres bellas fueran capturadas para satisfacer sus deseos y hombres jóvenes esclavizados para servirlo. Eldren creó de inmediato fuerzas de trabajo para explotar las tierras abandonadas de Baader y acumular riquezas. Heroth comenzó a construir enormes palacios de mármol y estatuas en su honor, mientras Athrian se instaló en su fortaleza sobre las rocas altas de Turl, desde las que podía contemplar todo su territorio. Ralthor mandó a sus servgrin a requisar el vino de sus dominios y se dispuso a vivir dos semanas de fiesta para celebrar su regreso. Lathren ocupó su antiguo castillo y comenzó expediciones en busca de sus mariposas mágicas.

En todos los reinos, los servgrin se encargaban de someter a los habitantes y aplacar cualquier intento de resistencia, y cada cierto tiempo se reunían en expediciones con el fin de infundir temor y seleccionar esclavos para sus respectivas cortes. Cuando llegaban a un pueblo, sonaban cuernos llamando a los habitantes a presentarse ante sus príncipes, a riesgo de ser ejecutados si se rehusaban. Una señal con el dedo bastaba para que los servgrin capturaran a los elegidos y los encadenaran por el cuello, obligándolos a caminar en fila hasta llegar a la residencia de los geister. Las mujeres jóvenes destinadas al placer de los guerreros-reyes eran desechadas después de un año, pues la energía oscura que portaban los espectros succionaba toda su vitalidad, envejeciéndolas prematuramente. Frente a la posibilidad de ese terrible destino, muchas se suicidaban al ser capturadas, mientras otras, temiendo el arribo de una nueva expedición, preferían desaparecer en los bosques esperando nunca ser encontradas.

Diversos humanos se habían sumado a las cortes de los geister, lo que les permitía gozar de protección a cambio de servir como soldados y espías. Para producir miedo y evitar rebeliones o fugas, estos hombres se encargaban de que las casas de los rebeldes fueran quemadas y sus cabezas, puestas en lanzas a lo largo de los caminos que conectaban los siete reinos. A los únicos habitantes que los geister no podían esclavizar o matar era a las mujeres embarazadas y los niños, pues estos servían para engrosar las filas de los ejércitos de servgrin que servían a Lohgrin.

II

EL ENVIADO DEL ALDAGÜR

UN ENCUENTRO SALVADOR

Como en los peores tiempos de la historia de Asgalard, las sombras se extendían lentamente, creando áreas en las que ninguna criatura se atrevía a entrar por temor a lo que se ocultara en ellas. Mientras tanto, servgrin y espías al servicio de los geister recorrían sus tierras con la ayuda de cuervos que vigilaban los cielos informando a Nihilia de todo lo que veían.

Vestida como un hombre, con una capa que le llegaba casi a los tobillos y un amplio capuchón que escondía su rostro, Valah emprendió el viaje hacia el norte. El tono azulado de la gema que le había dado Letzog le indicaba el camino a través de los campos y bosques. El vitrex se movía en su brazo dándole una formidable energía, la que en poco tiempo le permitió alcanzar el lejano pueblo de Norvik, donde buscó refugio y comida. La noche, como de costumbre en esa zona, era muy oscura y lluviosa, convirtiendo las calles en senderos de espeso barro que la muchacha atravesó hasta encontrar un lugar seguro. Al entrar a la posada, no removió su capuchón y observó rápidamente la escena: algunos hombres tomaban cerveza y gritaban, unos cuantos cantaban canciones alegres al son de un acordeón y otros contaban historias sobre el señor de las sombras y sus temibles servgrin.

–¿En qué le puedo ayudar, señor? –preguntó el posadero con amabilidad.

–Busco una habitación y comida –contestó Valah con la mirada hacia abajo y forzando la voz para que no se notara su tono femenino.

–Ha venido al lugar indicado –replicó el hombre de mediana edad, que ya había perdido casi todo el pelo y mostraba una panza prominente.

–¿Desea compañía también? –insinuó con mirada pícara apuntando a dos mujeres ligeramente vestidas que miraban sensualmente esperando alguna señal.

–No, solo quiero descanso y comida –reiteró Valah cortando la conversación por temor a ser descubierta.

–Por supuesto, sígame –dijo el gordo y, tomando unas llaves de bronce, se encaminó hacia el segundo piso para mostrarle la habitación.

Cuando ambos subían las escaleras, un enano jorobado de cabello blanco y rostro grotesco, de ropa sucia y andrajosa que tomaba cerveza en una esquina del bar, se percató de la curiosa presencia de Valah. De nombre Futz, era un sturik a quien, según contaban en el lugar, el Gran Sturik torturó y arrojó al río oculto tras acusarlo de haberse quedado con una parte de los impuestos que recolectaba. Desde entonces, había buscado una forma de conseguir el perdón de Lohgrin, a quien adoraba por sobre cualquier cosa. Al regresar el posadero, se levantó de su asiento y, cojeando a pasos cortos, se acercó a él.

–¿Quién era ese hombre? –le preguntó con tono inquisitivo.

–Un forastero de pocas palabras que buscaba descanso y comida.

–Hmmm –murmuró el sturik, e insistió–: ¿No dijo su nombre?

–No y tampoco se lo pregunté; mientras pague, su nombre no me interesa –replicó el posadero contando las monedas de plata que le había dado Valah.

El sturik volvió a sentarse en la mesa de roble antiguo donde tenía su cerveza y esperó unos minutos. Años de experiencia vigilando las tierras de Asgalard le decían que algo había de raro en aquel misterioso visitante que ocultaba su rostro. Aprovechando que el gordo se encontraba distraído sirviendo vino a un grupo de cazadores que habían recién llegado de una expedición, subió al piso de las habitaciones para ver si lograba averiguar algo más. Una vez arriba, se desplazó por el pasillo espiando cada habitación a través del cerrojo de las puertas. En algunas vio hombres divirtiéndose con mujeres; en otras, los huéspedes tomaban un baño en tinas de cobre que se llenaban con baldes de agua caliente y en las más grandes

encontró a hombres ebrios roncando pesadamente. Cuando el sturik llegó a la última habitación, nada pudo ver porque la llave estaba puesta en la cerradura.

–¡Maldición! –exclamó molesto y caminó hasta el final del pasillo, donde había una ventana semiabierta que daba a la calle.

Al mirar hacia fuera, observó un balcón que rodeaba esa parte de la casa dando acceso a la habitación en que se encontraba el misterioso visitante. Con gran dificultad, el torpe sturik abrió la ventana del pasillo, se encaramó en ella sujetándose del marco con sus manos y la atravesó cayendo de cara en el balcón exterior. Murmurando maldiciones y con la nariz roja como una frutilla por el golpe, el viejo jorobado se levantó y sigilosamente avanzó agachado hasta posicionarse debajo de la ventana de la habitación de Valah. Durante unos minutos miró sin descubrir nada, pues la lluvia que el fuerte viento arrojaba sobre él hacía difícil ver a través del vidrio y la luz de la habitación, que provenía de una delgada vela, era demasiado tenue. Hasta que un momento de calma en la tormenta le permitió divisar por fin al forastero recostado, pero la capucha de su capa ocultaba su rostro. Solo podía ver con claridad el pie de la cama, donde se encontraban unas botas de cuero relativamente pequeñas para ser de un hombre.

Frustrado, el sturik observó por unos minutos más, atento a cualquier detalle que pudiera revelarle algo importante, sin descubrir nada. Fue entonces, cuando ya se daba por vencido y se aprestaba a retirarse, que, en medio del sueño, el forastero hizo un movimiento con su brazo revelando por un breve instante el vitrex que lo cubría. Como si una aparición de otros tiempos hubiera surgido ante sus ojos, se pegó a la ventana para confirmar si lo que había visto era real o el producto de su imaginación. Tras pocos segundos, el extraño personaje movió su brazo nuevamente dejando al descubierto por completo el artefacto que portaba. Presa del pánico, Futz saltó hacia atrás, cayendo desde el balcón a la calle con tanta fortuna que, en lugar de golpearse en el duro suelo de tierra, aterrizó con su atrofiado cuerpo sobre un bebedero para animales. Alterado y estilando como un perro después de un baño en un canal, saltó a la calle y comenzó a caminar sin rumbo.

–¡Tengo que advertirle a Lohgrin, tengo que advertirle a Lohgrin! –repetía desesperado.

Futz conocía la mitología hellmond y sabía que los vitrex solo eran utilizados por seres unidos a la fuerza de krystallia. Esa era la primera vez que veía uno real, pues los últimos habían desaparecido tras la gran guerra contra Zoring hace dos mil años y únicamente se conocían por las ilustraciones de libros antiguos que habían recogido la historia de la contienda. En poco tiempo, el pánico de Futz se convirtió en una alegría perversa, ya que, con estas noticias, pensaba, Lohgrin lo perdonaría y lo pondría por sobre los demás sturik, regresándole su preciado walkran. De tan solo imaginar la recompensa, empezó a reír y correr hacia el lugar donde habitualmente se hospedaban los sturik que venían al pueblo.

La posada estaba provista de lujos y comodidades de las que nadie, aparte de los recolectores de impuestos, gozaban, dada la importancia que tenía su labor para mantener el poder de Nihilia. Agua corriente, servidumbre y comidas abundantes y deliciosas eran lo típico de estos sitios, que debían funcionar todo el año, día y noche, pues sus huéspedes llegaban siempre sin aviso. Futz no sabía si se encontraría con alguno esa noche, pero debía intentarlo, ya que no había otra forma de llegar al Gran Sturik con las noticias. Luego de cojear dos kilómetros y casi sin aliento, divisó la luz de las velas ardientes en la residencia. Cuando, jadeando, se aprontaba a abrir la puerta, oyó un ruido inquietante en la oscuridad. Al observar con atención, vio que un walkran que se ocultaba bajo el techo de un galpón en el que se guardaba leña corría hacia él para devorarlo. De inmediato, Futz comenzó a gritar aterrorizado, alertando a uno de los sturik que se encontraba al interior de la casa, quien, al oír semejante alboroto, abrió de golpe la puerta para ver qué ocurría. Ante la presencia de su amo, el walkran se detuvo esperando entre gruñidos la orden para despedazar al intruso.

–¿Pero si no es el ladrón de Futz? Deberías estar muerto… –comentó con desprecio y agregó enseguida con una macabra sonrisa–: No importa, los walkran se darán un festín con tu asquerosa carne esta noche.

–Espera –suplicó Futz, apenas respirando–. Tengo noticias importantes para Lohgrin.

El sturik, que comía una pata de pollo mientras lo miraba hacia abajo, se echó a reír y llamó a los otros dos sturik que cenaban dentro de la casa:

–¡Oigan, vengan a ver quién está aquí y dice traer noticias para el amo de las sombras!

Ambos sturik se levantaron y se acercaron a la puerta.

–¡Futz! –exclamaron, igualmente sorprendidos.

–Pensábamos que las criaturas del río oculto te habían devorado –dijo uno, riéndose.

–Ahora sabemos que no comen basura –intervino el otro, causando una explosión de carcajadas en los tres.

–Ya nos hemos divertido lo suficiente –afirmó el segundo sturik–, dáselo de comer a los walkran, tal vez ellos tienen un estómago menos refinado que las barracudas del río oculto.

El primer sturik en salir asintió y se dispuso a dar la señal al walkran para que lo destrozara, pero Futz alcanzó a gritar:

–¡Acabo de ver a un hombre portando un vitrex!

Incrédulo, el sturik bajó su dedo y el walkran mantuvo la distancia sin dejar de mostrar sus colmillos cubiertos de gelatinosa baba. Los otros se miraron desconcertados, lo que decía Futz les parecía demasiado grotesco como para tomarlo en serio, pero al mismo tiempo era inverosímil que arriesgara su vida de manera tan estúpida yendo a verlos con esa historia.

–Qué dices, viejo embustero, los vitrex no se han visto desde hace miles de años y nadie, salvo que sea un elegido por las criaturas de luz, puede portar uno –repuso el segundo sturik.

–Se los juro, el hombre con el vitrex se encuentra apenas a dos kilómetros de aquí –contestó Futz mirando hacia el suelo en señal de sumisión y continuó–: Tomaba una cerveza en la posada del gordo Arnald cuando entró un hombre delgado que no mostró su rostro ni dio su nombre. Guiado por mis instintos superiores de sturik, fui a espiar a su habitación –dijo poniendo emoción a sus palabras, como si contara un acto heroico, logrando capturar la total atención de los sturik, conocidos por adorar las historias exageradas–. Fue ahí cuando mis ojos de lince vieron lo imposible:

un vitrex que se movía, vivo, brilloso y peligroso… –añadió Futz, mirándolos con tal seguridad que se asustaron–. Síganme y lo podrán ver ustedes mismos.

Los sturik se miraron desconcertados; la historia de Futz era poco creíble, pero debían estar seguros de que mentía.

–Quédense aquí, yo iré con este mentiroso –decidió el primero, arrojando el hueso de pollo en la cabeza de Futz, y agregó levantando el dedo de manera amenazante–: Si no dices la verdad, mi walkran devorará cada una de tus extremidades lentamente mientras aún vives.

Futz asintió con la cabeza ante el walkran, que acercó aún más sus colmillos, haciéndole saber que la amenaza era real. Sin demorar, ambos se montaron sobre él y partieron al lugar donde se encontraba el portador del vitrex.

–Es ahí –indicó Futz, señalando con el dedo la ventana de la habitación de Valah.

El sturik la observó unos segundos analizando el lugar.

–Espérame aquí –ordenó, empujando a Futz, que cayó de cara sobre el suelo mojado.

Bajó del walkran, entró a la taberna y subió por la escalera hasta llegar al final del pasillo del segundo piso, donde se encontraba la ventana que daba al balcón de la habitación que había señalado Futz. Con dificultad pasó por ella, cayendo pesadamente del otro lado, y, maldiciendo, se acercó a la habitación logrando ver la figura de un hombre recostado, pero no el vitrex. Futz, que se había escabullido nuevamente por el segundo piso, llegó minutos después gateando al lugar.

–No hay ningún vitrex –dijo en voz baja con rabia el sturik, esforzándose por detectar algo.

–Espera –susurró Futz–, ya lo verás.

Los minutos pasaban y Valah no se movía. Sabiendo que su vida estaba en juego, Futz comenzó a empujar la ventana, descubriendo que no estaba bloqueada. Con una agilidad solo explicable por su desesperación, la abrió y se acercó silenciosamente a la cama, sobre la que reposaba el extraño personaje. La tormenta se había calmado y ya no llovía, por lo que tuvo que ser muy sigiloso para no despertarlo. Con la mirada fija en el

brazo en el que había visto el vitrex y bajo la atenta vigilancia del otro sturik, Futz acercó sus arrugadas manos y tocó el antebrazo de Valah, pero antes de que pudiera descubrirlo, una poderosa luz blanca iluminó el lugar, enceguecinedo a ambos intrusos. Era la gema del norte, que brillaba con toda su fuerza denunciando la presencia del mal.

Al ver al inmundo de Futz parado junto a ella, Valah lanzó un golpe que lo hizo atravesar la ventana e impactar al sturik que observaba estupefacto sobre el balcón, cayendo ambos sobre el bebedero para animales de la calle. Aterrado, el sturik saltó del bebedero y montó su walkran hacia la posada donde estaban los demás, dejando a Futz en la calle. En pocos minutos llegó, y los encontró durmiendo profundamente luego de haber acabado varias de las mejores botellas de vino de la región.

–¡Es verdad, es verdad! –gritó, pero los dos sturik apenas notaron los gritos de su compañero.

Alterado, el sturik tomó un jarro que estaba sobre la mesa y arrojó la gélida agua que contenía en el rostro de ambos, despertándolos de golpe.

–¡Te voy a matar! –exclamó uno, limpiándose furioso la cara con las manos.

–¡Futz no mentía! –contestó el sturik que regresaba del pueblo.

–¿¡Viste el vitrex?! –preguntó el otro, mirándolo atónito con la cara empapada.

–¡Nooo! –dijo el sturik y prosiguió en tono misterioso–: Vi algo peor: el brillo de krystallia.

–¡Debemos ir con Lohgrin inmediatamente! –agregó uno.

–¡Sí! –se sumó el otro.

–¡Esperen! –contestó el que llegaba–. Vamos nosotros por el portador del vitrex. Con los walkran podremos capturarlo y llevarlo a Lohgrin… él nos recompensará generosamente.

–¡No seas estúpido, si es un enviado de los hellmond nos matará a todos! –se opuso uno de los sturik.

–Los hellmond están muertos hace miles de años, ¿te olvidaste? –repuso el que había hablado antes.

–Tiene razón –intervino el tercer sturik–, debe ser un humano. Vamos a buscarlo antes de que se esconda en el bosque y lo torturamos para saber cómo obtuvo esos objetos.

Al oír la palabra *torturar*, los sturik se miraron entre sí con una macabra sonrisa.

–¡Vamos! –exclamaron a viva voz y, sin pensarlo más, se montaron sobre sus walkran y salieron tras el sospechoso.

Al llegar al pueblo, el forastero se había ido de la posada, pero los walkran, con su agudo olfato, siguieron el rastro de Valah, que corría ágilmente entre las calles, escondiéndose tras las casas y las murallas de piedra sin saber a qué se enfrentaba. Cuando intentaba huir por una calle lateral, uno de los walkran apareció por un costado parándose amenazante frente a ella. Sin demora, la muchacha buscó una salida, pero antes de que la encontrara, los otros dos walkran aparecieron y la rodearon tal como hacían los lobos silvestres con sus presas de caza.

–¡Entrégate! –le ordenó un sturik.

Los walkran, que mostraban feroces sus colmillos, comenzaron a cerrar el círculo, preparándose para atacar. Sin escape posible, Valah corrió hacia uno de ellos, saltó en el aire y esquivando su mordida le dio un golpe en la cabeza que lo volteó, lanzando al suelo al sturik que lo montaba. Ocupada en evitar los ataques de los otros, descuidó al walkran que había golpeado, dándole la oportunidad de recuperarse y atacarla por la espalda. Pero justo antes de que consiguiera morderla, una flecha de plata atravesó la garganta de la bestia, matándola al instante. Alertada por el breve aullido de dolor, Valah volteó y vio al ensangrentado e inmóvil walkran en el suelo. Apenas levantó la mirada, una segunda flecha de plata voló cerca de su rostro y se clavó en el lomo de otro lobo de Nihilia, haciéndolo retroceder.

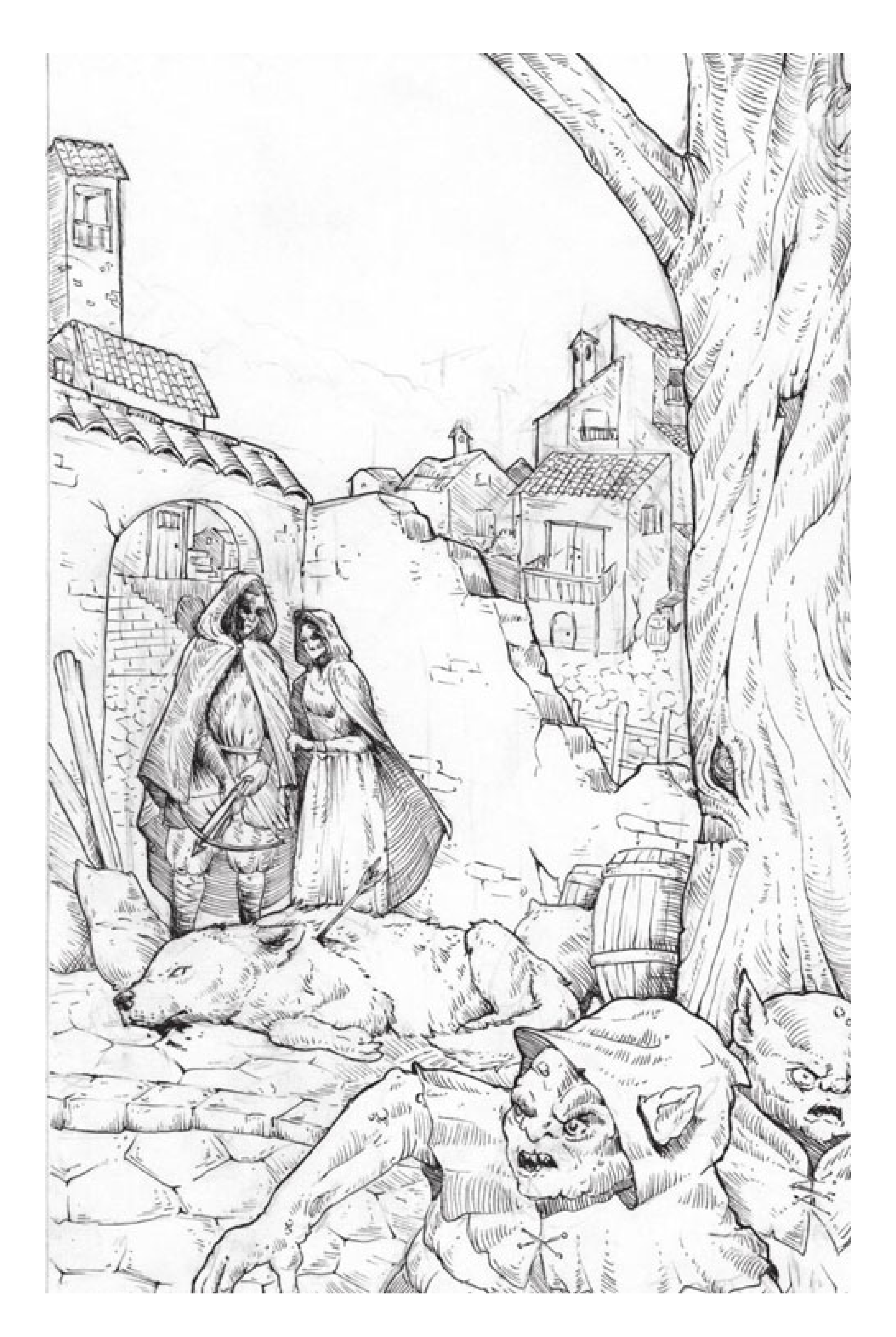
–¡Nos matará a todos! –gritó de pronto el sturik que había acompañado a Futz a la posada.

–¡Vámonos! –exclamó el otro, y llevando consigo al que había perdido a su walkran, huyeron juntos del lugar.

–Debemos irnos de aquí antes de que regresen con servgrin –aconsejó desde un oscuro callejón una voz masculina.

–¿Quién eres? –preguntó Valah.

–Un amigo –respondió el hombre al que aún no podía identificar en la oscuridad–. Apresúrate –le insistió, estirando su brazo hacia la tenue luz que caía fuera del callejón.



–Un amigo –respondió el hombre al que aún no podía identificar en la oscuridad–. Apresúrate –le insistió, estirando su brazo hacia la tenue luz que caía fuera del callejón.

–No iré a ninguna parte hasta que te muestres –replicó Valah con firmeza.

El extraño salió del lugar y se quitó la capucha que ocultaba su rostro. Valah sintió una espontánea familiaridad que de inmediato la llevó a confiar en él.

–Pásame tus botas –le pidió el hombre, acercándose–. Confía en mí –dijo, estirando su brazo hacia Valah.

Ella levantó su pie derecho, el hombre lo sostuvo y comenzó a rociar la bota con un líquido que llevaba en una petaca de cuero.

–Es agua de tharim –le explicó, haciendo un gesto para que levantara el otro pie–. Con ella no dejarás rastro que los walkran puedan seguir.

Mientras rociaba su bota izquierda, Valah inspeccionó al extraño que la había ayudado. Era un poco mayor que ella, más grande y fornido que los hombres normales, su cabello largo era rubio oscuro y sus ojos eran de un dulce y luminoso color miel. Uno de ellos tenía un pequeño y perfecto lunar marrón a milímetros de su pupila. Sus facciones masculinas eran simétricas, como si hubieran sido talladas por un artista. Tenía algo de barba y sus manos eran elegantes y fuertes. En el cinto llevaba una espada y en la espalda cargaba una ballesta y flechas de un material que Valah nunca había visto.

–Debemos entrar al bosque, Lohgrin enviará pronto a sus cuervos y mañana los sturik estarán de regreso con servgrin y más walkran –dijo, soltando la pierna de la joven.

–Antes de ir contigo a alguna parte demando saber quién eres –exigió ella.

–Mi nombre es Vanir. Letzog me habló hace un tiempo… estoy aquí para ayudarte a llegar al norte.

–¿Conoces a Letzog? –preguntó asombrada Valah.

Tras asentir, Vanir comenzó a caminar invitándola con un gesto de su cabeza. A paso rápido avanzaron, mientras el guerrero le contaba su historia.

–Cuando era pequeño, los servgrin vinieron para llevarme a Nihilia. Letzog me salvó y en las partes aún vivas de Walthen me enseñó sobre mitología hellmond, me mostró sus técnicas de combate y me contó sobre

nikratia.

–¿Cómo me encontraste?

–Letzog me advirtió que pasarías por aquí –contestó Vanir, dando el primer paso dentro del bosque.

MALAS NOTICIAS

Durante horas, los sturik galoparon endemoniados sobre el lomo de sus walkran hasta llegar a Nihilia e informar a Lohgrin de lo que habían presenciado. En el palacio, el Gran Sturik, un anciano lleno de granos que siempre vestía mantas de fino terciopelo color burdeo, fue el primero en recibirlos, pues nadie, salvo él, tenía acceso directo al amo de las sombras. Tras oír la historia, corrió subiendo las largas escaleras que daban a la cima de la torre central y, luego de tomar unos minutos para recuperar el aliento, se acercó a la gigantesca puerta de hierro que aislaba la habitación de su señor.

–¡¿Cómo te atreves a interrumpirme?! –exclamó Lohgrin con su voz horrible antes de que tocara la puerta.

Temblando de miedo y haciendo un tortuoso esfuerzo por calmar su agitada respiración, este contestó:

–Mi señor… mis sturik han visto la luz de krystallia.

Como si un huracán hubiera entrado en la habitación, la puerta se abrió y Lohgrin apareció en el umbral levantando por la garganta al Gran Sturik.

–¿Qué dices, enano degenerado? ¿Que la luz de krystallia aún brilla en Asgalard?

–Por favor, mi señor, abajo están los sturik, ellos le contarán lo que vieron –suplicó el Gran Sturik con un hilo de voz, asfixiado por la mano de Lohgrin, que solo aflojó cuando este ya perdía la consciencia.

–Mejor que esta no sea una mentira sturik, o serás servido de desayuno para los walkran. ¡Tráelos! –le ordenó el brujo.

El Gran Sturik corrió bajando las escaleras hasta encontrarse con un servgrin que hacía guardia, a quien envió a buscar a los sturik. En minutos regresó con ellos y juntos entraron a la habitación de Lohgrin.

–Hablen, criaturas repugnantes –dictaminó el brujo, sentado en el trono de piedra.

Los sturik, aún agotados tras haber subido las escaleras, se miraron temerosos entre sí, esperando que alguno de los otros fuera el primero en atreverse a abrir la boca.

–Si no hablan ahora, los tres serán arrojados al lago de huesos –amenazó Lohgrin, lanzándoles una mirada que no les dejó opción.

De inmediato, el primer sturik habló:

–Estábamos en el pueblo de Norvik cuando el viejo ladrón de Futz, que debería estar muerto, nos dijo que había visto un vitrex en una posada cercana. Por supuesto, no le creí a ese traidor, pero igualmente lo acompañé de regreso al pueblo para ver si lo que decía era verdad. Fue ahí cuando la vi –dijo el sturik, abriendo los ojos como si la historia que contaba estuviera ocurriendo en ese instante–, krystaliaaa…

–Ahhh –suspiró Lohgrin, mirando hacia el techo al oír el sobreactuado relato del sturik.

–Una luz tan fuerte y blanca que me enceguenció y expulsó por el aire, como si el mismísimo Faren me hubiera golpeado –agregó enfatizando con sus manos–. No pude ver a su portador, pero en lugar de luchar con él, tomé mi walkran y fui por los demás para capturarlo. Cuando ya lo teníamos rodeado, flechas plateadas salieron escupidas por la oscuridad matando a uno de nuestros walkran… fue terrible... –terminó de contar el sturik, sacando una elegante flecha que traía oculta bajo su abrigo.

Al verla, Lohgrin se inclinó incrédulo sobre el trono y el Gran Sturik, atemorizado, retrocedió un paso.

–Lithrium... –dijo el anciano mirando a Lohgrin, que no podía disimular su sorpresa frente al hallazgo.

–Hace miles de años que no se encuentran esas flechas –comentó meditativo el amo de las sombras–. Las últimas fueron forjadas por los aldagür y entregadas a los hombres para que pudieran matar nikrantes. Muchas fueron ocultadas en la guerra junto con otras armas para evitar que cayeran en manos enemigas… alguien las deber haber encontrado.

–¡Sturik! –gritó, dirigiéndose al Gran Sturik, que saltó al oír su nombre–. Quiero un registro de todas las armas en manos humanas, cualquiera que sea sorprendido con una de esas flechas o alguna otra arma prohibida debe ser ejecutado públicamente. Jamás debemos olvidar la lección... –sentenció Lohgrin.

–¿Cuál lección? –preguntó un sturik con timidez y el Gran Sturik lo miró furioso por haber hablado sin que se lo ordenaran.

–Fueron los humanos, guiados por Barin, quienes acabaron con Zoring, no los hellmond. El miedo no puede desaparecer de su corazón humano si queremos gobernarlos –contestó Lohgrin con la mirada perdida–. ¿Qué sabes de ese tal Futz? –le preguntó al Gran Sturik.

–De todos los sturik era el que tenía la mejor intuición para descubrir traidores y evasores de impuestos… era muy bueno… –respondió, haciendo una pausa antes de continuar–. Se había ganado nuestra confianza y le dimos cada vez más atribuciones, hasta que lo sorprendimos robando monedas de oro para pagar mujerzuelas que no querían complacerlo.

–¿Y dónde está ese Futz ahora? –inquirió Lohgrin mirando a los sturik.

–Ehhmmm… lo dejamos en el pueblo –dijo uno.

Lohgrin clavó su mirada en el sturik que había hablado y, sacudiendo su dedo, arrojó una serpiente de sombras que se desplazó por el aire hasta meterse en su boca. Los demás lo vieron aterrados convulsionar, expulsando un líquido negro por su nariz y boca mientras su piel se oscurecía, pudriéndose en segundos.

–Ahora regresen por él y súmenlo como líder a la búsqueda del portador del vitrex. Si tuvo la inteligencia de encontrarlo, la tendrá para seguirlo –ordenó Lohgrin.

–Sí, mi señor –dijeron y caminaron hacia atrás observando cómo un walkran comenzaba a devorar los restos del sturik muerto.

–¡Sturik! –gritó nuevamente Lohgrin, hablándole al Gran Sturik–. Móntalos en los walkran más rápidos para que no pierdan tiempo y envía servgrin para que los acompañen… estos inútiles necesitan protección.

–Sí, mi señor –contestó el Gran Sturik y se retiró.

LA VISIÓN DE ARTHESIA

Tras el encuentro, Lohgrin salió a la enorme terraza a la que daba el salón de la torre central. Un cuervo se posó sobre su decrépita mano y, luego de que le murmurara unas palabras, voló llevando consigo a otros cinco cuervos. Entonces se perdieron en el horizonte, siguiendo la ruta que recorrerían los sturik, quienes ya salían por la puerta central de Nihilia montados sobre walkran y escoltados por una decena de servgrin alineados en formación.

Después de observar la escena por unos instantes, el brujo retornó al salón, dirigiéndose hacia un objeto macizo cubierto por un manto oscuro, que retiró develando una preciosa fuente de piedra gris, cuyo interior contenía un espejo de agua. En él habitaba Arthesia, perteneciente a una estirpe especial de mujeres que podían alcanzar el sueño de Aarland, dimensión donde descansaban los oráculos y desde la cual podían observar el universo de los humanos. A las mujeres que poseían el don de la clarividencia se las llamaba arlandias y eran tan pocas y difíciles de encontrar que para muchos no pasaban de ser un mito. Arthesia era la única que había sobrevivido a las fuerzas oscuras tras la guerra de los aldagür, pues todas ellas se habían aliado con Letzog y los demás para derrotar a Lohgrin. El poder de las arlandias solo podía manifestarse en su plenitud cuando sus espíritus abandonaban sus cuerpos al entrar en contacto con aguas del lago de Kael, las que les servían de portal al mundo de los oráculos.

Kael se encontraba a los pies de los tres picos del fin del mundo, lugar conocido como Earal, tras el desierto de hielo del norte. La altura de los picos superaba por mucho la de las montañas más altas de las nueve regiones y jamás humano alguno los había logrado conquistar. Ni siquiera los aldagür, a pesar de sus poderes, habían visto alguna vez el lago de Kael, pues se encontraba habitado por fuerzas indomables capaces de destruir a cualquiera que se acercara, sin importar la causa que sirviera. Solo los últimos hellmond habían logrado llegar al mítico lugar, del cual, antes de quitarse la vida, trajeron una reserva de sus aguas en vasijas de lithrium que entregaron a los aldagür para ayudarlos en su misión de proteger al mundo.

De esa reserva, Lohgrin había robado una parte antes de traicionarlos y, engañando a Arthesia, que en ese momento lo creía un aliado, le pidió que le mostrara sus visiones haciéndola abandonar su cuerpo, el que luego ocultó en Nihilia, manteniendo su espíritu capturado en la fuente.

Las mujeres de Aarland no envejecían y portaban una singular marca blanca bajo uno de sus pechos, pero aparte de ello no se distinguían de otras mujeres ni tenían poderes especiales. Fuera de los espejos de agua, ocasionalmente lograban percibir fragmentos de las visiones del mundo de los oráculos, debido a la conexión que tenían con este, aunque nunca tan completas como para hacer predicciones seguras. Gracias a su engaño, Lohgrin había conseguido ser el único que contaba con un oráculo que le revelara los secretos de sus enemigos, lo que le ofrecía una ventaja casi irremontable para desarrollar sus planes.

Al inclinarse sobre la fuente, el agua reflejó por un instante la fealdad del brujo, pero esta se disipó cuando el hermoso rostro de Arthesia apareció en el líquido y cristalino espejo, antes de que este dijera una sola palabra.

–¿Quieres preguntarme sobre krystallia, brujo negro? –preguntó Arthesia.

–Habla –ordenó Lohgrin secamente.

–Muy bien –respondió ella con dureza–. Esto es lo que puedo ver: tus geister han pervertido todos los vientres de Asgalard, ninguna amenaza inminente a tu poder aparece en mis visiones.

–¿Qué hay de esto? –volvió a interrogar Lohgrin, mostrando la flecha de lithrium que tomaba con un paño, pues sus manos no podían tocarla directamente.

–Una piedra guía la frágil esperanza de krystallia… –contestó el oráculo.

–¿Una piedra? –interrumpió Lohgrin, extrañado.

–Sí –continuó Arthesia–, su portador va hacia el norte.

–El norte… –murmuró Lohgrin.

–Tú sabes quién vive ahí –dijo la voz de la fuente, mientras Lohgrin fijaba su vista sobre las lejanas montañas del norte a través de una de las ventanas de las paredes del salón–. Es la única que no pudiste matar –

aseveró Arthesia, mostrando imágenes del combate entre Lohgrin y la hechicera.

–Si solo tuviera la piedra de naktia –comentó para sí mismo en voz baja.

–Tus enanos cavadores podrán pasar siglos perforando la roca antes de encontrarla… Tu traición te obliga a fortalecerte aquí, con la energía que envía desde las profundidades –sentenció Arthesia.

Al oír la palabra *traición*, Lohgrin la miró amenazante.

–Letzog no lo entendió y tampoco lo entenderás tú… cuando desperté del sueño de krystallia comprendí que todos nuestros esfuerzos habían sido en vano y que nikratia ofrecía el único camino posible para los humanos –Arthesia oía quieta la meditación de Lohgrin–. Estos se encuentran poseídos por la codicia de mantener sus vidas abriéndose paso ante todo lo que se les interponga, especialmente otros humanos… su inevitable destino es el conflicto y la aniquilación –explicó con la mirada perdida. Volviéndola a la fuente, agregó–: Por siglos creímos que una revelación trascendente les permitiría encontrar la armonía entre ellos, pero son demasiado débiles, no pueden elevarse por sobre su naturaleza... solo un poder superior que los gobierne puede impedir su autodestrucción.

–No todos los hombres son débiles, e incluso aquellos que lo son pueden encontrar el coraje para elegir el camino de krystallia, brujo negro –replicó Arthesia en tono de reproche–. Tú, en cambio, elegiste seguir la voz de la serpiente y abandonar a Faren…

–Ni siquiera Faren conoce realmente su creación –contestó Lohgrin, irritado.

–Él vendrá por ti… –comentó Arthesia sin terminar la frase.

–Sabes lo que pasará si me engañas –le advirtió Lohgrin–, no regresarás jamás al mundo de los humanos y tampoco morirás, pues tu cuerpo no envejecerá mientras tu espíritu esté aquí…. los oráculos no te recibirán en Aarland y, poco a poco, tu poder irá despareciendo con la decadencia inevitable de las aguas de Kael, cuya fuerza se irá agotando hasta que la eterna y oscura soledad de esta fuente se convierta en tu única visión posible.

–Juraste que me dejarías salir de aquí… ya me traicionaste una vez –replicó el oráculo con rabia.

–No tienes opción más que servirme si quieres ser libre, pero lo serás cuando mi plan se haya completado –dijo Lohgrin–. Ahora dime lo que ves.

–El tiempo está de tu lado, amo de las sombras. Reúne a tus geister y envíalos a dominar el norte. Si logran someterlo, nada podrá interponerse en tu viaje –contestó resignada.

–¿Qué hay del portador del vitrex? –preguntó el brujo.

–Es todo lo que puedo decirte por ahora, amo de las sombras. Debo regresar a Aarland –dijo y desapareció.

Lohgrin cubrió la fuente con el manto y se dispuso a convocar a los geister.

CRIATURAS DEL MUNDO ANTIGUO

La noche había transcurrido. Valah y Vanir continuaban su camino hacia la dama de los hielos eternos, evitando a los cuervos de Lohgrin, que sobrevolaban el área zambulléndose en los bosques en busca de rastros sospechosos. Tras casi un día completo de camino, llegaron a un río en cuya orilla emergía orgullosa una pálida roca cóncava, labrada a través de los siglos por las voraces corrientes y el infatigable viento sureño.

–En algunas horas más caerá la noche, este es un buen lugar para dormir –dijo Vanir, señalando la cavidad pétrea que ofrecía refugio–. Iré por leña y algo de comer.

Valah asintió, buscando un rincón para echarse a descansar. En pocos minutos, el sonido relajante de la corriente y la brisa sumergieron a la muchacha en un sueño profundo y calmo. El ritmo cada vez más lento de su respiración la hacía inconsciente de su entorno, dando paso a imágenes inconexas que comenzaron a girar en su mente, hasta que una de ellas irrumpió ocupando todo el espacio: un búho blanco volaba silencioso hacia ella, provocándole una sensación indescriptible. Cuando el encuentro entre ambos parecía consumarse, dos cuervos de Nihilia se lanzaron sobre él con sus feroces picos, tiñendo de rojo el níveo plumaje del búho y todo alrededor. Respirando agitada como si su vida corriera peligro, Valah

despertó de la pesadilla y se acercó al río para refrescarse la cara. Al menos dos horas debían haber pasado desde que Vanir había salido a cazar y buscar leña, pero aún no regresaba, por lo que decidió partir en su busca.

Tras caminar medio kilómetro, cierto sonido extraño proveniente de entre unos árboles cercanos llamó su atención, pero antes de llegar al lugar fue sorpresivamente sujetada alrededor de la boca y la cintura por brazos tan fuertes que le hicieron imposible gritar para pedir ayuda. –Shhh… –oyó sintiendo una tibieza en la nuca, mientras las manos que la poseían aflojaban su fuerza.

Valah giró la cabeza y se encontró con el rostro de Vanir; con su dedo en los labios, le señalaba que guardara absoluto silencio.

–¿Ves ahí? –le preguntó susurrando el guerrero.

Valah fijó su vista sobre el lugar que le indicaba, mas no podía ver nada fuera de lo común. Vanir dibujó entonces una figura en el aire, orientando la mirada de Valah, que, finalmente, comenzó a distinguir una espantosa criatura cuyo exoesqueleto semitransparente dejaba ver sus órganos internos y que, moviéndose casi imperceptible entre unas enormes rocas, emitía el extraño sonido que la había atraído.

–Es un escorpión del mundo antiguo –explicó Vanir en voz baja–. En el origen de los tiempos vivían en las profundidades, cerca de napas encontraban su alimento. Era muy raro verlos en la superficie –explicó fascinado, pero manteniendo la voz apenas perceptible–. Si nos descubre, no dudará en convertirnos en sus presas.

Valah no podía quitarle la vista al terrorífico animal, que alcanzaba el tamaño de varios caballos.

–Vámonos de aquí –le indicó Vanir, tocándole el brazo.

Tras avanzar algunos metros, volteó para ver al escorpión una vez más, descubriendo que había desaparecido. De inmediato empuñó su espada… pero, antes de desenfundarla, la criatura emergió frente a ellos lanzando un veloz ataque con su aguijón. Vanir empujó a Valah, evadiendo por milímetros la mortífera estocada, pero alcanzó a hacerle un limpio corte en la manga de la túnica.

–Cuando te diga, debes correr con todas tus fuerzas y entrar al río –le ordenó, espada en mano.

–Me quedaré contigo –contestó Valah contemplando el curvo aguijón, que debía medir medio metro.



–Ni siquiera estás armada –respondió Vanir, que ahora encaraba a la horrible criatura.

Valah recogió una roca contundente que se encontraba junto a ella y Vanir la miró de reojo.

–Ahora sí lo asustaste –dijo bromeando.

El escorpión no demoró en lanzar un nuevo ataque sobre el guerrero, que lo bloqueó con su espada y contestó comenzando una serie de choques al arma letal de la bestia, que también atacaba con sus tenazas. La adrenalina en la sangre de Vanir circulaba como un torbellino, acelerando su corazón y tensando sus músculos. El escorpión se movía rápidamente hacia delante y hacia atrás, dando golpes con cada movimiento. Aprovechando que en uno de ellos el aguijón se trabó en un tronco, el guerrero subió sobre una cercana roca de gran tamaño y saltó desde ella para asestar un golpe mortífero en la cabeza de la criatura. Sin embargo, antes de conseguirlo, esta lo empujó con una tenaza arrojándolo por los aires. Cuando Vanir yacía aturdido en el suelo, el escorpión destrabó el aguijón y lo elevó para darle la estocada fulminante, pero, en ese mismo instante, Valah le arrojó sobre la cabeza la pesada roca que había tomado.

–¡Corre! –le gritó Vanir con sus labios ensangrentados al ver al escorpión voltearse furioso hacia ella.

Valah comenzó a correr hacia el río utilizando toda la fuerza que recibía del vitrex. El escorpión la perseguía de cerca, lanzándole ataques que ella apenas logró esquivar agachándose y saltando hacia los lados. Justo antes de llegar al río, la muchacha tropezó. Entonces, tras tomarla con una de sus tenazas, el escorpión la levantó en el aire para atravesarla con su veneno. Solo un respiro separaba a Valah de la muerte cuando una flecha interrumpió la ejecución, clavándose en la cola del animal. Rabioso, este soltó a Valah para arremeter contra Vanir. El guerrero disparó una segunda flecha, que la criatura golpeó en el aire con su cola y, sin detenerse, saltó sobre él, aplastándolo con su enorme cuerpo, como si fuera un insecto. Paralizada, Valah observó la escena del escorpión sobre el cuerpo de Vanir, ambos inmóviles y silenciosos.

–¿Te quedarás mirando o vas ayudar a sacarme esto de encima? –habló Vanir con una voz apenas inteligible tras largos segundos.

Como si hubiera regresado de los muertos, Valah corrió y le ayudó a mover el cuerpo traslúcido del animal, permitiéndole arrastrarse hacia un costado. Al ponerse de pie, la muchacha lo abrazó con todas sus fuerzas.

–Si el escorpión hubiera sido tan fuerte como tú, me habría vencido –dijo Vanir entre quejas de dolor y sonrisas.

Valah se ruborizó y lo soltó de inmediato.

–Solo me alegra saber que seguiré teniendo protección –aclaró molesta, haciéndolo sonreír nuevamente.

Vanir metió la mano debajo del abdomen del animal, desde donde extrajo su espada cubierta de tripas y fluidos, que sacudió arrojando al suelo. Luego le cortó de un golpe la parte superior de la cola.

–¿Qué haces? –preguntó Valah, intrigada.

–Los escorpiones del mundo antiguo extraen los minerales que obtienen de sus alimentos y los convierten formando el aguijón con el que atacan. Es uno de los mejores metales que existen en la Tierra para fabricar una espada: liviano como la seda y duro como el hierro de Nihilia. Solo trece de estas armas fueron hechas y todas se perdieron en las guerras que se desataron para obtenerlas –explicó Vanir, arrancando el aguijón de la cola y, tras cubrirlo con un rollo de tela que sacó de un bolsillo, lo colgó de su espalda.

–¿Por qué hacer una guerra por una espada? –preguntó Valah, demostrando lo ridícula que le parecía la historia.

–Se dice que este metal porta la energía del origen de los tiempos que se acumuló en el corazón de la Tierra, lugar donde habitan los escorpiones. Esa energía, según la leyenda, le da a la espada el poder de hacer cosas sobrenaturales… –contestó Vanir–. Como sea, es un excelente metal y yo conozco a alguien que tal vez pueda usarlo para forjar una espada con él. Debemos apurarnos, no querremos estar por aquí cuando oscurezca –concluyó echando un vistazo al cielo antes de regresar a la orilla del río para pasar la noche.

EL ATAQUE DEL BORIK

Los sturik se encontraban de regreso en el pueblo de Norvik para buscar a Futz, quien había vuelto a la posada. Allí bebía una cerveza, buscando ahogar en alcohol los pensamientos sobre la oportunidad que había perdido. Cuando empinaba su tacho de metal desgastado para saborear el amarillento líquido de cebada, tan amargo como su estado de ánimo, un sturik y dos servgrin entraron en el lugar. El posadero y los visitantes de la cantina guardaron total silencio, mirándolos con terror.

–¡Futz! –gritó el sturik–. Lohgrin ordena que vengas con nosotros a buscar al portador del vitrex.

Al oír esas palabras, Futz se puso de pie con orgullo, de un tirón se tomó el resto de la cerveza, se limpió la boca con sus sucias ropas y, finalmente, luego de eructar de manera estruendosa, habló arrogante:

–¡Sabía que volverían! ¿Dónde está mi walkran?

–Afuera –contestó un sturik.

Con el pecho hinchado y corriéndolos con sus brazos del camino como si fueran estorbos, Futz salió de la taberna, montó sobre su walkran y declaró:

–Vamos por ellos, pero antes iré a la casa de los sturik a bañarme y ponerme algo a mi altura.

Así fue como Futz, ahora líder de la expedición, partió a la residencia, donde se bañó en una tina de agua caliente que hizo preparar a los otros sturik, se afeitó la mugrienta barba y se vistió con ropajes finos de cuero y tela, que siempre había disponibles para satisfacer los lujosos gustos de los recolectores de impuestos.

–Ahora sí podemos continuar –dijo sintiéndose hermoso después de posar frente al espejo.

Durante una hora, el grupo recorrió el sector sin encontrar rastros de los fugitivos.

–Han cubierto sus huellas –aseveró Futz.

–Han entrado al bosque –replicó un servgrin rastreador.

–Por supuesto. Saben que ahí no los podrán ver los cuervos –afirmó Futz, queriendo dar a entender que sabía más que el resto.

–Servgrin, ¿puedes seguir el rastro? –preguntó otro sturik.

–Ningún camino es permanente en los suelos cambiantes de estos bosques –se adelantó Futz en tono misterioso–. Las hojas muertas se mueven y las plantas recorren la tierra borrando la historia escrita sobre ella. Solo si tenemos suerte podremos encontrar algo que nos lleve al portador del vitrex. ¡Muéstranos el camino! –ordenó el soberbio sturik, y el servgrin comenzó a avanzar.

En perfecta sincronía, los servgrin desenfundaron sus espadas y se aprestaron a entrar en el bosque al tiempo que el sol se ocultaba, dejando al afinado olfato de los walkran como guía de la persecución. Tras una hora de camino, una densa neblina comenzó a cubrir el bosque, haciendo imposible ver más allá de un par de metros.

–Debemos detenernos aquí y esperar a la madrugada –ordenó Futz–. Estamos caminando en círculos –agregó, mirando una peculiar rama quebrada en el suelo que ya había visto antes.

–No me siento cómodo en medio de este bosque –comentó un sturik, embargado por el miedo.

–No tenemos opción –sentenció Futz, bajando del walkran–. Además, de todos modos, necesitamos descansar.

De inmediato, los servgrin formaron un perímetro de vigilancia y juntaron leña.

Con la fogata ardiendo, los sturik se aprestaban a dormir después de comer unas raciones de pan y carne seca. Los walkran también se echaron, pero se mantenían alerta a cualquier sonido u olor extraño que apareciese. El tiempo avanzó y el silencio se tomó el espacio, llevando a los sturik y walkran a quedarse profundamente dormidos. Incluso los servgrin, que casi no dormían, se relajaron por el acogedor ambiente, llegando a perder la consciencia por algunos instantes. Cuando la seducción del bosque de Norvik los había absorbido casi por completo, una fuerza invisible se llevó a un walkran, que apenas alcanzó a gemir de dolor antes de desaparecer entre el follaje. El aullido despertó a los demás walkran, que comenzaron a rugir y ladrar alertando a los servgrin, quienes formaron un círculo en torno a los sturik.

–¡¿Qué ocurre?! –preguntó uno con la voz temblorosa y la respiración cortada.

–No lo sé –contestó Futz, aterrado.

Los servgrin miraban concentrados, empuñando las espadas a la espera de un nuevo ataque.

Ruidos provenientes de distintas direcciones enviaban señales contradictorias, que los llevaban a cambiar su guardia de un lado a otro. En medio de la confusión, desde la impenetrable niebla irrumpió una criatura que jamás habían visto y que se paró en dos patas frente a ellos. Era un enorme oso negro de ojos verdosos y pelaje de gruesas espinas, que, rugiendo feroz, dio un zarpazo a dos servgrin. Rápidamente, los otros servgrin se desplazaron preparándose para atacarlo, mientras los walkran protegían a los sturik. Cuando parecía que la bestia se lanzaba sobre ellos, la primera luz del alba perforó la niebla, creando un hilo dorado entre el oso y los intrusos. Al verla, este rugió de nuevo y, mostrando amenazante sus colmillos, desapareció entre los árboles. El grupo se mantuvo en guardia por varios minutos.

–Un borik –comentó Futz con la voz quebrada.

–¿Qué es un borik? –preguntó el otro sturik, secándose las lágrimas que el miedo había hecho correr por su mejilla.

–Según el libro de Asgalard, son espíritus de los primeros habitantes de los siete reinos, a los que les fue encomendado ser guardianes de sus bosques. Solo vigilan de noche y atacan a todo lo que detecten como una amenaza. Este debió haber percibido a los walkran y seguramente nos siguió desde que entramos a su territorio, esperando el momento indicado para atacar. Debemos salir cuanto antes de aquí o volverá por nosotros –dijo Futz montando su walkran.

–Llévame –le pidió el sturik cuyo walkran había sido destrozado por el borik.

Futz hizo una señal y el sturik montó con él. Antes de partir, miró a los servgrin que habían recibido el ataque y constató que ambos estaban muertos, por lo que ahora quedaban tan solo ocho de ellos y dos walkran.

A paso rápido caminaron algunas horas hacia el río, hasta que Futz detuvo repentinamente la marcha.

–Imposible –murmuró estupefacto sin quitarle la vista a lo que había encontrado.

–¿Qué demonios es eso? –preguntó el sturik que montaba con él, sin creer lo que sus ojos veían.

–Un escorpión del mundo antiguo –contestó Futz.

–El borik debe haberlo matado –agregó un sturik.

–No –replicó Futz, apuntando a la cola–. Este fue muerto por una espada. –Y, levantando la mirada, añadió–: Nuestros humanos no deben estar lejos.

–¿Qué clase de hombre tiene la fuerza para matar algo así? –preguntó un sturik.

–No lo sé –respondió Futz, ensimismado.

–¿Un vitrex puede dar una fuerza como esa? –inquirió un sturik.

–El hombre que enfrentamos en Norvik no tenía ese nivel de poder –aseguró Futz–. Tan pronto veamos a los cuervos, debemos enviar noticias a Lohgrin. Esto cambia las cosas, debemos apurarnos.

–¡Allá está el río! –gritó tras media hora un servgrin que se había adelantado.

El grupo avanzó rápidamente y bajó por una pendiente que los llevó directo a un sector de aguas de poca profundidad, donde se podía cruzar el río sin problemas. Luego de satisfacer su sed en la orilla, cruzaron el bajo. Tan pronto llegaron al otro lado, un walkran captó el rastro de los sospechosos.

–Mi walkran descubrió algo –dijo el sturik que lo montaba.

–Son los humanos, no deben estar lejos –afirmó un servgrin observando el terreno.

–¡Vamos! –exclamó enérgico Futz, apurando el paso.

EL NACIMIENTO DE BALMUNG

Luego del amanecer, Valah y Vanir caminaron a paso rápido sacando varias horas de ventaja a los servgrin y sturik, que avanzaban más rápido gracias a sus walkran. Tras atravesar un grupo de árboles, subir por leves colinas y rodear enormes rocas, entre un manchón de árboles vieron una cabaña de madera y piedras.

–¿Qué es este lugar? –preguntó Valah, sorprendida por la belleza de la casita.

Antes de que Vanir pudiera decir una sola palabra, dos flechas se clavaron en el suelo frente a ellos.

–¡Suelten sus armas! –ordenó una voz de origen invisible.

Vanir sacó su ballesta y espada lentamente, dejándolas caer.

–Ahora avancen –continuó la voz, y los dos visitantes dieron unos pasos, hasta quedar junto a una enorme y frondosa encina.

–Deténganse –volvió a ordenar la voz.

Valah miraba a Vanir desconcertada.

–Haz todo lo que diga –le dijo este muy serio.

Sin que se percataran, desde el árbol cayó tras ellos un hombre mayor y atlético, de pelo gris y ojos azulados, que vestía ropajes de tela y cuero. Su rostro estaba surcado por una enorme cicatriz que partía desde la ceja derecha y avanzaba de manera irregular hasta su mentón, dibujando en medio del ojo una grieta que lo partía en dos.

–¡Volteen! –les ordenó, agresivo, apuntándolos con su arco.

Vanir hizo una seña a Valah, indicándole que acatara, y ambos giraron.

Con la flecha lista para salir disparada, el viejo miró con ferocidad al guerrero, mientras Valah observaba nerviosa, sin saber lo que podía pasar. Vanir y el amenazante personaje pasaron unos segundos mirándose de manera desafiante, hasta que simultáneamente comenzaron a reír.

–¡Vanir! –gritó el viejo con alegría–. ¡Ven aquí!

Ambos hombres se abrazaron efusivamente, mientras Valah miraba, sintiendo una mezcla de relajo y confusión.

–Arleng, ella es Valah –le dijo Vanir al viejo, que al verla se detuvo maravillado por la belleza de la mujer.

–Es un honor –comentó, besándole su mano de manera galante–. Entren, prepararé la trucha que pesqué en el río esta mañana. Tu plato favorito, Vanir. De seguro tienen hambre. También hay ropa fresca para ambos –concluyó, luego de inspeccionar la suciedad de sus prendas.

Valah y Vanir entraron a la casa, el fuego calentaba una cocina de hierro sobre la que las truchas se freían en una sartén expidiendo un olor delicioso.

–Ten –le dijo Vanir, pasándole una capa, pantalones y atuendos de mujer con bordados de plata.

Valah los observó fascinada y sin demora se cambió en la habitación contigua. Vanir y Arleng la contemplaron con devoción cuando regresó a la sala, haciéndola sentir halagada.

–Es perfecto para ti –le comentó Vanir, y procedió a cambiarse él también con ropas que se encontraban en un baúl en la habitación.

Arleng se movía buscando los platos y hablando sin parar, mientras Valah recorría el lugar con curiosidad. Una pared de la que colgaban varias espadas y otras armas llamó su atención.

–Arleng es el más grande herrero de los siete reinos –le dijo Vanir, que regresaba vestido de telas y cueros oscuros–. Fue formado por los mismísimos aldagür. Además, es un gran tirador.

–No le creas –contestó Arleng, que alcanzó a oír el comentario–. Soy un simple herrero del campo –agregó, cerrando por un segundo su ojo agrietado.

–¿Cuál es la historia entre ustedes? ¿Por qué hay ropa de mujer en este lugar? –preguntó Valah, revisando sus atuendos.

–¿Recuerdas que te conté que Letzog me rescató de los servgrin y me entrenó? –le dijo Vanir.

Valah asintió.

–Bueno, él le confió mi cuidado a Arleng y a su esposa, Lafra, con quienes crecí en este lugar oculto. Esa ropa era de ella –explicó Vanir, que no pudo disimular su tristeza.

Al verlo, Arleng le tomó el hombro.

–Lafra dio su vida por mí –agregó Vanir, mirando una manta verde que había confeccionado para él y colgaba de una silla.

–Una tarántula de las fosas de Oskman intentó matar a Vanir cuando era apenas un niño. Ella la enfrentó… –recordó Arleng.

–Desde entonces sueño con ellas –comentó Vanir–. Y con vengar a mi madre asesinada por las sombras de Lohgrin –agregó apretando el puño de rabia.

–Jamás conocí a mis verdaderos padres –murmuró Valah notando la coincidencia de que Vanir también era huérfano.

–Miles de niños han perdido a sus padres y miles de padres han perdido a sus hijos, muchos para verlos regresar convertidos en monstruos que han de matarlos como animales –comentó Arleng en tono reflexivo y continuó–: el mal jamás se detiene por sí mismo porque siempre encuentra nuevos dominios hacia los cuales extender su corrupción… mientras exista algo bello, bueno o verdadero, seguirá avanzando hasta que nada quede fuera de la oscuridad. Solo la lucha que están dispuestos a dar aquellos que no desean verlo triunfar puede evitar la destrucción de todo lo que consideramos valioso. Y algo me dice que esa es la razón por la que ustedes están aquí –concluyó mirando a la pareja como esperando una explicación.

–Vamos al norte. Debo encontrar a la dama de los hielos eternos –contestó Valah.

Arleng la miró incrédulo y se sentó.

–Había diez de ellos… –murmuró.

–¿A qué te refieres? –preguntó Valah.

–Aldagür, hijos de hellmond y humanos que sobrevivieron a la segunda guerra contra Zoring hace dos mil años –contestó. Y con la mirada perdida, agregó–: En el monte de Hellberg encendieron la llama de fuego blanco de krystallia y formaron una orden dedicada a defender la Tierra en caso de que las fuerzas de nikratia volvieran a amenazarla. La única mujer entre ellos se retiró al santuario de los hellmond en el norte, donde habita entre los hielos eternos de las montañas más altas. Ella es la más poderosa de todos los aldagür. Dicen que su poder es tal que incluso puede revivir a los muertos o matar a los vivos con solo tocarlos. Entre los pueblos del norte es temida y amada, pues protege con la misma dureza con la que castiga –terminó de decir Arleng, mirando fijamente a Valah.

–¿Por qué se oculta ahí? –preguntó la muchacha.

–Después de la segunda gran guerra, cuando Zoring y sus nikrantes fueron finalmente derrotados, los hellmond sobrevivientes decidieron hacerles un regalo a los humanos… en el norte se quitaron la vida, vertiendo su sangre en las aguas que forman sus ríos y hielos. Pero había una condición… Aldahaid debía asumir como guardiana del norte sin salir

jamás de ahí… desde entonces, las tierras tras el abismo de Kalek son el único lugar protegido por la energía de krystallia en todo Asgalard –dijo Arleng.

Antes de que pudiera continuar, Vanir buscó el aguijón del escorpión que traía envuelto en un pedazo de tela y lo puso sobre la mesa. Arleng se abalanzó sobre él como si hubiera visto un tesoro.

–¿De dónde sacaste eso? –preguntó asombrado, sosteniéndolo con ambas manos.

–Lo maté cerca del río –contestó Vanir.

–Imposible –repuso Arleng–. Los escorpiones del mundo antiguo están extintos.

–Ahora tal vez lo están –dijo Vanir con una sonrisa.

–La última vez que se vio uno fue en las montañas bajas de Wallenstein, en la segunda guerra de Asgalard, hace miles de años. Los nikrantes lo despertaron para que acabara con los guerreros humanos que apoyaban el asalto al palacio de Nihilia. Decenas de hombres… de buenos guerreros, murieron ahí. ¿Lo mataste solo? –preguntó, incrédulo.

–Ella me ayudó –respondió Vanir con una sonrisa que Valah correspondió al instante–. Necesitamos una espada para Valah. No tenemos mucho tiempo, la sombra de Nihilia nos persigue.

–Tú sabes mejor que nadie que desde la muerte de Lafra dejé de forjar espadas.

–Lo sé. Pero las fuerzas de Lohgrin son cada vez más poderosas y Valah debe llegar al norte.

Arleng miró a la joven, advirtiendo la gema que colgaba de su cuello.

–¿Has conocido a Letzog? –le preguntó. Valah asintió.

El viejo miraba a ambos de manera inquisidora.

–Tú serás… –dijo de pronto sin quitarle sus incrédulos ojos a la muchacha–. Debemos comenzar ya, los servgrin no tardarán en encontrar este lugar.

Tomó el aguijón y se dirigió a la parte posterior de la cabaña, donde estaba la fragua en la que por décadas había forjado las mejores espadas del reino. Todo su material de trabajo estaba cubierto por mantas, que arrojó una tras otra al suelo.

–Ya sabes qué hacer –le ordenó Arleng a Vanir, quien partió a buscar brasas de la cocina para llevarlas al horno en el que se fundían los metales.

–Traeré la comida –propuso Valah, yendo a sacar las truchas, que ya se pasaban.

Arleng buscó un saco que ocultaba bajo unas tablas en el suelo de la habitación. Al abrirlo, Vanir observó maravillado los hermosos cristales rojizos que contenía.

–Carbón de las minas de Moolan, formado en el origen de los tiempos de los bosques de robles rojos sepultados por la gran erupción de Uldar en el reino de Baader –dijo el viejo–. Nadie puede entrar ahí, el aire es venenoso y sus amos sobrevuelan día y noche matando a cualquiera que se aventure a entrar en su territorio –agregó, pasando un trozo del precioso carbón a Valah, que regresaba de la cocina luego de servir las truchas en platos de madera.

–Es el único que puede fundir el metal del aguijón –le explicó el viejo herrero, vertiendo el carbón en las llamas, las que de inmediato tomaron un intenso color violeta.

–No siento el calor –dijo de pronto Valah, acercando sus manos al fuego.

–El fuego de Moolan no quema nada hecho de tejido vivo, pero es el más poderoso que pueda encontrarse para fundir metales –contestó Arleng, poniendo sus manos entre las llamas sin que nada les ocurriera.

Hipnotizada, Valah se acercó con la vista fija en el centro del fuego, que se movía con la gracia de una danza plácida alterando su color entre tonos verdes, azules y rojos. Inesperadamente, del fluido baile emergieron imágenes de servgrin y walkran tomando la forma de reflejos del presente.

–Vienen por nosotros –dijo Valah, respirando agitada.

Arleng, que preparaba el metal, se volteó a mirarla.

–¿Puedes leer el fuego de Moolan? –preguntó impresionado. Y enseguida miró a Vanir–: solo descendientes hellmond pueden hacer eso.

Arleng se apresuró y arrojó el aguijón al fuego, que de inmediato comenzó a derretirse, escurriendo por pequeños canales hacia un molde de hierro. Luego tomó una bolsa de cuero, de la cual sacó un polvo plateado.

–Esta será la mejor espada que he hecho jamás –expresó, dejándolo caer sobre el aguijón fundido.

–Lithrium de Hellberg –murmuró Vanir, abriendo los ojos como si lo viera por primera vez.

Cuando Arleng volteaba a buscar un martillo, Valah metió sus dedos en la bolsa con el precioso metal.

–¡Auch! –gritó, sacándola de golpe.

–¡¿Estás bien?! –le preguntó Vanir.

–Es solo una pequeña herida –dijo Arleng, mirándole los dedos–. El polvo de lithrium jamás debe tocarse con la piel descubierta.

Valah volteó en busca de un trozo de tela para cubrir la herida, dejando caer accidentalmente una gota de sangre sobre el metal incandescente que Arleng preparaba para darle forma con su martillo. Al voltearse para iniciar el trabajo, el metal fundido comenzó a moverse como si estuviera vivo. El viejo herrero observó desconcertado.

–¿Qué ocurre? –preguntó Vanir, retrocediendo.

–No lo sé –contestó Arleng, sin quitar los ojos al metal, que continuaba moviéndose–. No puede ser… –murmuró luego, viéndolo formar por sí mismo una espada de una sola pieza, cuya empuñadura conservaba el elegante tono violeta del carbón de Moolan y su filosa hoja adquiría el plateado luminoso del lithrium de Hellberg.

Acercándose a ella, el viejo herrero la levantó y, admirándola como si jamás hubiera visto algo parecido, declaró, hechizado:

–Es perfecta –y estiró el brazo, ofreciéndola a Valah–. Alguna fuerza forjó esta arma, y no fue la mía.

Valah la sostuvo en el aire, recorriéndola con su mirada de arriba abajo. Mientras apreciaba su belleza, indescifrables inscripciones hellmond aparecieron espontáneamente en la hoja, como si una mano invisible escribiera sobre ella.

–¿Qué significan? –preguntó la muchacha a Arleng, que junto a Vanir observaba sin quitarle la vista.

–Son inscripciones hellmond, pero no las puedo leer.

Y Arleng salió de la habitación en busca de un objeto cubierto por un trozo de paño fino que retiró dejando ver una hermosa vaina con símbolos parecidos.

–Una reliquia de la guerra entre los aldagür y Zoring –dijo, entregándosela a Valah.

–¿Cómo la conseguiste? –preguntó Vanir, sorprendido.

–"Algún día harás la espada para ella", me dijo Letzog cuando me la entregó hace años. Pues parece que ese día llegó... debes darle un nombre –le pidió el herrero a Valah.

–Se llamará Balmung –contestó ella sin dudar un segundo, impulsada por una familiaridad inexplicable con el objeto.

Poco después, un pequeño halcón de plumaje marrón entró por la puerta y se posó sobre el hombro de Arleng.

–Ya están aquí, deben irse ahora mismo –ordenó el viejo.

–No te dejaremos solo –replicó Vanir.

–No tienen tiempo –insistió Arleng, tomando su arco y varias flechas plateadas–. No podemos arriesgar a Valah… –y hablándole al oído, dijo algo que ella no alcanzó a escuchar.

Vanir asintió.

–Los detendré todo lo que pueda. Ahora váyanse y no olviden cubrir sus huellas –les pidió antes de salir al encuentro de los sturik.

Vanir miró su petaca, que ya no tenía agua de tharim, y cayó en la cuenta de que al atravesar el río se habían lavado sus botas dejando el rastro para que los walkran lo siguieran.

–Lo siento –le dijo a Arleng, reconociendo la fatalidad de su error de principiante.

–No tenías opción, de todos modos –le contestó el viejo, haciéndole una señal con los ojos.

Corriendo a la cocina, Vanir tomó una botella y vertió parte de su contenido sobre sus botas y las de Valah. Los servgrin ya asomaban en el horizonte.

–¡Vanir, ve por los caballos! –gritó Arleng con voz grave y resuelta.

–Sígueme –le dijo Vanir a Valah y ambos salieron a la parte posterior de la cabaña, donde un par de elegantes caballos pardos aparecieron frente a ellos.

–¡Váyanse! –vociferó Arleng al verlos montados sin moverse.

Tras dudar unos segundos, Vanir se echó finalmente a galopar llevando consigo a Valah.

Ocupando los árboles de protección, Arleng comenzó a disparar. La primera flecha rozó el hombro de un sturik, haciéndolo caer al suelo, y la segunda atravesó la armadura de un servgrin, matándolo inmediatamente.

–¡Tiene flechas de lithrium! –gritó Futz, dejando su walkran para correr a esconderse detrás de un árbol.

Los servgrin avanzaban hacia Arleng y sus flechas, las que estos evadían por pocos milímetros con ágiles movimientos. Algunos portaban ballestas y respondían los disparos dando en el tronco del árbol que Arleng usaba de protección. Aprovechando una pausa en el ataque, el herrero salió y disparó dos certeras flechas que perforaron la cabeza de dos servgrin que se encontraban cerca. A la distancia, sobre su corcel, Vanir echaba un último y fugaz vistazo a la batalla. Ya sin flechas, Arleng se enfrentaba espada en mano a los walkran, que lo acorralaban, permitiendo la llegada de tres servgrin que lo terminarían sometiendo. El viejo herrero miró por última vez a la pareja, aliviado de verla desaparecer en el horizonte.

LA TORTURA DE ARLENG

–Por muchos años recorrí estas tierras cobrando impuestos y jamás había visto este lugar –dijo Futz mirando a Arleng, cuyo brazo sangraba sin pausa por la herida que le había hecho el walkran–. ¡Servgrin, vean qué encuentran!

–No encontrarás nada, ladrón despreciable –lo increpó Arleng.

–¿Cómo sabe él que te echaron por robar? –le preguntó un sturik a Futz.

–No lo sabe –contestó Futz–. En estas tierras todos creen que los sturik somos ladrones, porque cobramos impuestos. ¿No es verdad? –se dirigió al viejo herrero, que respondió escupiendo al suelo con desprecio.

–Nos dirás todo lo que sabes o descubrirás lo que los servgrin aprenden en Nihilia para hacer confesar traidores –lo amenazó Futz.

–No oirás nada de mí, siervo de Lohgrin –respondió Arleng, desafiante.

–Ya veremos –replicó Futz con una sonrisa.

–Mi señor –interrumpió un servgrin e hizo una seña para que Futz se acercara.

Al entrar a la cabaña vio las armas colgadas de la pared y, tras recorrerla, entró a donde recién había sido forjada la espada de Valah.

–Este no es un herrero cualquiera –comentó, mirando restos del polvo de metal plateado–. Lithrium… Solo los aldagür conocen el arte de forjar este metal –murmuró preocupado y caminó de regreso a Arleng–. ¿Tú fabricaste las flechas que mataron a mis servgrin, verdad?

–Las encontré en una quebrada –contestó Arleng.

–¡Mentiroso! –gritó Futz, dándole un puñetazo en la cara.

El viejo herrero comenzó a reír, al principio silenciosamente y luego a carcajadas, ante la mirada desconcertada y furiosa de Futz, que lo tomó de su largo cabello jalando hacia atrás.

–¿De qué te ríes, bastardo?

–Golpeas como un niño –respondió Arleng entre risas.

–Veremos si ríes ahora –dijo Futz, apretando los dientes–. Prepárenlo –ordenó a los servgrin.

Los demás sturik esperaban extasiados lo que vendría.

–¿Puedo martillarle los dedos? –preguntó uno, sobándose las manos por el intenso placer que le producía la idea.

–Por supuesto –contestó Futz–. Con este sí que nos vamos a divertir –y los tres sturik se largaron a reír perversamente.

Dos servgrin tomaron a Arleng, lo llevaron al interior de la cabaña y lo subieron sobre el mesón en que forjaba las espadas. La horrible tortura que siguió, con hierros ardientes y metales punzantes, fue más allá de lo que cualquier humano habría tolerado, pero Arleng resistió sin decir una sola palabra sobre Valah, Vanir o su relación con Letzog.

–Este no va a hablar –advirtió de pronto un servgrin con las manos llenas de sangre.

–¡Ya puedo ver eso! –bramó Futz, alterado.

Los demás sturik miraban con satisfacción al agonizante Arleng.

–¡Saquen esa cara de idiotas! –les dijo Futz–. Si no encontramos a los humanos, lo que Lohgrin nos haga hará que deseen haber estado en el lugar de este viejo mentiroso –añadió, borrando de un plumazo sus sonrisas.

–Mi señor, hemos encontrado un rastro –llegó a informar un servgrin que había explorado los alrededores–. Dos caballos han partido de este lugar hace pocas horas.

–Deben ser los humanos –comentó un sturik.

–Vamos –dijo Futz.

–¿Qué hacemos con él? –preguntó otro.

–Ya está muerto –contestó Futz, mirando a Arleng inconsciente y con su cuerpo semidesnudo cubierto de sangre–. Que se pudra aquí –concluyó, escupiéndole en la cara.

LA VOZ ENTRE LOS MUERTOS

Valah y Vanir galopaban aprovechando cada segundo para tomar ventaja de sus perseguidores, cuando el guerrero bajó la velocidad hasta detenerse.

–¿Qué ocurre? –le preguntó Valah, unos metros más adelante.

–Debemos dejar los caballos –contestó Vanir.

–¿Por qué?

–Los servgrin podrán seguir el rastro llevándolos directamente hacia donde estemos.

Luego de que ambos bajaran de sus caballos, Vanir se acercó a los animales, abrazó sus cabezas, una con cada brazo, y, acariciándolos, les susurró en la oreja:

–Ahora vayan –y se marcharon galopando.

A medio día de distancia, los servgrin corrían frenéticos siguiendo los rastros, acompañados desde la altura por cuervos de Nihilia que sobrevolaban el área sin descuidar un solo rincón. La gema del norte asistía a la pareja evitando que los descubrieran, guiándolos hasta un bosque para continuar seguros su largo viaje hacia la dama de los hielos eternos. Vanir

iba por delante hablando sin parar sobre las cosas increíbles que había visto de niño en la zona; Valah lo oía con atención, mas sentía sus energías agotarse con el pasar de cada frase.

La marcha continuó hasta que la muchacha cayó sobre sus rodillas, fatigada e incapaz de moverse. Sumergido en sus relatos, Vanir continuó caminando y, solo al voltear en busca de una mirada aprobatoria cuando describía las guindas de invierno –que en esa zona brotaban como llamativos botones rojos entre la espesura vestida de nieve–, la vio desfallecida y corrió de inmediato a socorrerla.

–¿Qué sucede? –preguntó, angustiado.

Valah le mostró el vitrex, que casi no se movía y comenzaba a marchitarse.

–Cerca de aquí hay un lugar que les regresará la energía –le dijo, tomándola en brazos.

Mientras avanzaban, Valah cayó en un profundo sueño… Nuevamente apareció el búho blanco de vuelo sereno, que al acercarse era súbitamente atacado por dos cuervos negros, quedando su plumaje cubierto de sangre.

–¿Qué ocurre? –preguntó Vanir al verla despertar agitada.

–Un búho blanco –murmuró apenas, y volvió a dormirse.

Vanir la miró intrigado y, con la cabeza de la muchacha contra su pecho, continuó el camino.

Tras unas horas, una sensación de frescura y un sonido relajante despertaron a Valah, quien al abrir los ojos se encontró con una preciosa cascada de agua cristalina que alimentaba una laguna azulada. El río parecía de otro mundo: fluía entre hermosas piedras de cuarzo blanco pulidas por miles de años de corrientes y vientos que les habían dado formas curiosas. Algunas parecían rostros arcaicos, como esculturas talladas por artesanos.

Extenuado mientras admiraba las rocas, Vanir caminó con dificultad por la orilla de la laguna hacia la parte posterior de la cascada, para refugiarse tras la cortina de agua. Ahí, en medio de las rocas, se encontraba una cueva de piedras colmada de una cálida luz que invitaba a los visitantes a descansar. Vanir entró y recostó a Valah sobre una piedra lisa con la forma de un cómodo lecho. En la cueva, el sonido de la cascada era casi imperceptible y el ambiente seco y tibio. El espacio, iluminado por

krystallia lunar, daba calor a sus mojados cuerpos, alimentando el vitrex, que ahora brillaba con mayor y menor intensidad, como si respirara. Mientras eso ocurría, Vanir contemplaba el horizonte a través de un espacio que dejaba el manto de agua frente a ellos.

–¿Cómo conoces este lugar? –preguntó Valah, que recuperaba sus fuerzas.

–Letzog me mostró todos los rincones en que krystallia seguiría fluyendo si algún día las sombras descendían sobre Asgalard –contestó el guerrero, haciendo una pausa antes de seguir–. En este mismo lugar me dijo: “Incluso en los momentos más oscuros se puede encontrar luz, Vanir. Nunca dejes de buscarla”. Cuando era niño oía una voz muda pero presente que me decía que mi existencia en el mundo no era casualidad. Y ahora estamos aquí –agregó, mirándola con una expresión que Valah correspondió con complicidad–. Daré mi vida por destruir a Lohgrin –agregó Vanir posando su vista sobre el agua, y prosiguió–: fue él quien liberó a las arañas de Oskman para que aterrorizaran a los habitantes de Asgalard. Yo vi cómo mataron a Lafra; fue una muerte horrible que ella no merecía –y, volteándose a mirarla a los ojos, añadió–: sus servgrin asesinaron a mis padres cuando no quisieron entregarme. Mi hermano menor no tuvo la misma suerte que yo y se lo llevaron antes de que Letzog pudiera rescatarlo. ¿Sabes lo que les hacen en Nihilia? –preguntó y nuevamente fijó su mirada sobre el agua– … Rogur tenía pesadillas por las noches con las criaturas ocultas, despertaba llorando y yo lo consolaba prometiéndole que no iba a dejar que le hicieran daño –Valah miraba a Vanir conmovida por su relato–. Aún recuerdo su mirada cuando se lo llevaron. Él esperaba que lo defendiera, pero le fallé y ahora él mismo ha sido convertido en un monstruo al servicio de Lohgrin… eso es peor que la muerte.

–Eras solo un niño –le dijo Valah poniéndose de pie para tocar gentilmente su hombro.

–Un hermano mayor debe proteger a sus hermanos pequeños, así como un padre a su familia. Nada pude hacer entonces, pero ahora es diferente –el guerrero empuñaba el mango de su espada como si estuviera preparándose para pelear.

–Ahora descansa –dijo Valah acariciando la mano que se aferraba al arma para que la soltara. Vanir la miró y de inmediato sintió una profunda sensación de paz que lo alejó de sus tortuosos pensamientos.

–Tienes razón, es hora de un buen baño –se quitó las armas, las botas y la ropa, dejando su atlético cuerpo casi desnudo.

Al verlo, un impulso eléctrico estremeció cada fibra del cuerpo de Valah, que, ruborizada por los pensamientos que surgieron, corrió la vista.

–¿Vienes? –la invitó saltando al agua en medio de la cascada.

Valah se quitó la ropa hasta quedar cubierta solo con sus prendas íntimas y se acercó al borde de las rocas buscando a Vanir. Cuando se esforzaba por encontrarlo entre el agua turbulenta, algo la agarró del brazo por el costado de la cascada y la arrojó dentro del río, arrastrándola. Angustiada, forcejeó hasta que logró soltarse y emerger nuevamente a la superficie, donde pudo ver a Vanir riéndose como un niño.

–Eres un tonto –le dijo, arrojándole agua en la cara, molesta por el susto que le había hecho pasar.

–Acompáñame, te quiero mostrar algo –le propuso y, tomando una enorme bocanada de aire, se sumergió.

Valah miró hacia la cueva, inspiró llenando sus pulmones y se zambulló, siguiéndolo hacia el fondo. El primer trecho no pudo ver demasiado, pero al llegar a la parte más profunda descubrió un mundo que parecía sacado de un sueño: peces violetas, azules, amarillos y anaranjados la rodeaban, contrastando con la arena blanca del fondo. Cangrejos rojos se desplazaban sobre las piedras y anguilas plateadas nadaban en perfecta calma, acercándose con curiosidad a visitarla. Más adelante, Vanir la esperaba suspendido a media profundidad, haciéndole señas para que se acercara. Al llegar, Valah se impresionó al ver cientos de bellos escudos perfectamente ordenados en la arena, cada uno acompañado por una espada clavada a su lado, ofreciendo un espectáculo sobrecogedor. Rodeando el lugar se erguían trece imponentes esculturas de piedra, que representaban a figuras hellmond en distintas posturas, presididas por una que se distinguía entre ellas. Ahora ambos flotaban, dejándose llevar lentamente por la

corriente. El vitrex se movía resplandeciente, dándole mayor resistencia a los pulmones de Valah, en tanto que Vanir, ya sin reservas de oxígeno, comenzaba el regreso a la superficie.

La corriente acercó a Valah hacia la estatua que presidía el círculo de guerreros. A tan solo un metro de su rostro, casi hipnotizada por la imagen, una voz le habló:

–Encuentra al búho blanco o la oscuridad se impondrá para siempre.

Asustada, Valah buscó a Vanir, sin encontrarlo. Al fijar su vista nuevamente sobre la estatua, un fuerte remolino de agua la envolvió, llevándola de golpe a la superficie.

–Casi fui por ti –le dijo Vanir al verla emerger.

Consternada por lo que le había ocurrido, Valah guardó silencio.

–¿Qué pasó? –insistió el guerrero.

–Vamos a la orilla –contestó Valah, nadando hacia un sitio donde pudieran caminar, para salir ya del río–. ¿Qué es este lugar? –preguntó cuando el agua le llegaba hasta las rodillas.

–El único cementerio hellmond que existe en Asgalard –respondió Vanir–. Solo los aldagür lo conocen.

–Hmmm –murmuró Valah.

–Tras la primera guerra contra Zoring, los hellmond escogieron este espacio para honrar la memoria de los caídos. Aquí, la luz de Olunder los protege y mantiene viva la energía de sus espadas, que solo pueden ser usadas por sus descendientes –terminó de explicar Vanir–. ¿Pero qué pasó abajo? –le volvió a preguntar a Valah.

–Oí una voz… –admitió ella, y guardó silencio.

Vanir la miró intrigado, pero prefirió no insistir.

–Ven, vamos por nuestras cosas –le dijo, y caminaron por la orilla de regreso hacia la cueva.

LA FURIA DE LOHGRIN

Tras acercarse a la fuente, el brujo removió bruscamente el manto de terciopelo que la cubría.

–Necesito saber qué es lo que enfrento –inquirió, enojado.

–Algo más que humano es lo que te desafía, amo de las sombras. Tus servgrin y walkran no serán suficientes para detenerlo. Hay energía de Faren en los que te amenazan –sentenció Arthesia.

–¡¿Qué dices?! –exclamó Lohgrin, poniendo su rostro sobre el espejo de agua–. Dime más –ordenó, haciendo desaparecer la imagen.

–Los humanos están recibiendo ayuda de un sabio que ha caminado entre las sombras, pero no logro verlo –continuó el oráculo.

–¡Servgrin! –llamó iracundo Lohgrin a uno de sus guardias–. Tráeme al sturik –y este bajó de inmediato por las largas escaleras de la torre.

–¿Alguna novedad de los cuervos, mi señor? –preguntó sumiso el Gran Sturik al aparecer por la puerta minutos después.

–He perdido walkran y servgrin… esto no debía ser tan difícil –dijo Lohgrin.

–Eso es imposible –musitó el Gran Sturik.

–¡¿Imposible?! –gritó Lohgrin–. ¡Que la luz de krystallia todavía brille en Asgalard es imposible!

–¿Qué desea que haga por usted, mi señor? –suplicó el esbirro, tembloroso.

Lohgrin se volteó y lo miró fijamente.

–Mi señor, no sabemos cómo controlarlo –siguió aterrado el sturik, comprendiendo de inmediato el mensaje.

–Prepáralo –ordenó el hechicero.

–Pero, las escaleras, mi señor –repuso el siervo mirando hacia el suelo–… no sabemos lo que esconden.

–¡Enano cobarde! –bramó Lohgrin, levantándolo del cuello–. O bajas y haces lo que ordeno o deberás enfrentarme acá arriba. ¡¿Has entendido?!

–Sí, mi señor –confirmó con el poco aire que podía respirar. Lohgrin lo dejó caer al suelo.

–Él los llevará a donde tienen que ir –y entregó al sturik una especie de huevo de piel oscura que este miró con una mezcla de asco y extrañeza–. Despertará cuando comiencen a descender. Ahora vete.

Inmediatamente, el Gran Sturik bajó y ordenó a ocho servgrin que lo acompañaran por las interminables escaleras que descendían a las profundidades más oscuras del volcán de Nihilia. Provistos de antorchas,

uno a uno se adentraron en los corredores forjados en roca volcánica. Tras descender unos metros, el Gran Sturik abrió la mano, descubriendo el huevo de piel que le había pasado Lohgrin, que frente a sus incrédulos ojos comenzó a agitarse hasta convertirse en un murciélago y emprender el vuelo.

–Es nuestro guía –comentó–. No lo pierdan de vista.

Luego de haber avanzado casi una hora tras las alas batientes, un servgrin habló:

–Nos están siguiendo, mi señor.

–Estén alerta, la oscuridad que aquí reina es tan profunda que ni siquiera obedece a Lohgrin –contestó el Gran Sturik en tono dramático.

Los servgrin desenfundaron sus espadas y continuaron la marcha, guiados por el murciélago, que volaba dando giros abruptos y repentinos. El sonido del aleteo y los ojitos brillantes, que podían verse en la oscuridad, delataban en todo momento su posición.

Después de haber recorrido kilómetros de túneles y escaleras regadas de esqueletos milenarios, llegaron a una reja de grueso hierro que daba a una enorme habitación labrada en la roca. El Gran Sturik sacó una llave que introdujo en la cerradura y, luego de forcejear unos segundos, consiguió abrirla y envió a los servgrin a encender seis antorchas alrededor. A la luz del fuego se hizo visible un imponente sarcófago de piedra con inscripciones hellmond que iban cambiando continuamente, como si las reescribiera una mano invisible. Al acercarse a él, revoloteando por los altos cielos del aposento, el murciélago se esfumó sin dejar rastro. Ni los servgrin ni el Gran Sturik –que observaban impresionados el sarcófago– se percataron de que su guía había desaparecido.

–Pásamela –le ordenó el Gran Sturik a un servgrin, que sostenía su antorcha a unos metros.

El servgrin alcanzó a avanzar dos pasos cuando una araña negra enorme se dejó caer desde el techo, envolviéndolo en pocos segundos para desaparecer con él en la oscuridad. Aterrado, el Gran Sturik cayó sobre sus espaldas.

–Es… una araña de Oskman –dijo con la voz temblorosa–. ¡Tomen las antorchas!

Los servgrin acataron la orden y tomaron las antorchas que habían puesto en la habitación, mientras sostenían sus espadas en la mano.

–La espada es inútil –advirtió el Gran Sturik, refugiándose tras uno de ellos–. Su cuerpo está hecho de la misma fibra con la que atrapa a sus presas… no puede cortarse con metal… ¡deben quemarla! –les ordenó, mirando frenético hacia arriba en busca de la criatura.

La araña se desplazaba tan velozmente por el techo que incluso los servgrin, con su aguda visión, apenas lograban divisarla por unos instantes. Minutos transcurrieron, el sturik respiraba nervioso y los servgrin observaban alerta, esperando un nuevo ataque. Camuflada en la oscuridad, la araña se acercó a un servgrin que miraba hacia el techo y se dejó caer sobre él, clavándole sus colmillos en el cuello.

–¡Mátenla antes de que acabe con todos nosotros! –gritó el Gran Sturik, desesperado al ver al servgrin paralizado por el letal veneno.

En ese momento, otro servgrin corrió hacia una esquina de la habitación, cerró sus ojos y puso las manos contra la pared, sabiendo que la araña vendría por él. En las yemas de los dedos sentía las leves vibraciones del caminar de la criatura, ocho suaves golpes cada vez.

–Ahora te veo –dijo el servgrin en voz baja.

Los segundos pasaron y las pulsaciones sobre la roca comenzaron a repetirse constantes, tornándose más rápidas e intensas, hasta que la araña se dejó caer sobre él; pero este esquivó el ataque rodando por el suelo y, tras recoger la antorcha, que había dejado cerca, se la arrojó ensartándola en sus mandíbulas. Sacudiéndose entre chillidos estremecedores, la araña se incendió y murió junto al sarcófago dejando a todos en silencio, especialmente al Gran Sturik, que observaba con asombro al ingenioso servgrin.

–¿Qué es Oskman? –le preguntó.

–Es un abismo en las profundidades de Wallenstein, tan oscuro que ni siquiera el fuego puede iluminar. Las arañas esperan a que sus víctimas caigan en él para devorarlas. Si no logran capturar algo después de un tiempo, algunas son enviadas de cacería al exterior. Esta araña nos iba a

llevar de regreso para alimentar a las demás –explicó el Gran Sturik, sin quitarle la vista a los restos quemados–. Si no regresa en unas horas, otras serán enviadas de cacería. Debemos apurarnos –agregó.

El sturik ordenó a los servgrin que intentaran quitar la lápida de roca que cubría el sarcófago, pero solo lograron moverla unos milímetros creando una apertura de la que salió un efímero y maligno suspiro que remeció las regiones de Asgalard antes de volver a cerrarse como si hubiera sido empujada por una fuerza invisible.

Los gusanos, las aves y otros animales se inquietaron, percibiendo que algo terrible ocurriría. Letzog, que caminaba en busca de los ermitaños, se detuvo y miró a su alrededor.

–Un nuevo mal crece en Nihilia –murmuró, apurando el paso.

Valah y Vanir, que ya habían retomado el camino hacia la dama de los hielos eternos, fueron alertados por la gema del norte, que se encendió y apagó como una estrella fugaz ante la nueva siniestra presencia.

–Algo ocurre –dijo a Valah, tras ver el inusual destello.

Los geister, que se encontraban de cacería humana cerca de Nihilia, también percibieron que un nuevo mal anunciaba su llegada y simultáneamente salieron en sus caballos a encontrarse con el amo de las sombras, que los esperaba en la torre central. Tras algunas horas de cabalgata ininterrumpida, llegaron al palacio.

–¿Qué has hecho, brujo negro? –preguntó Lathren.

–Debemos actuar de inmediato –contestó Lohgrin–. Algo ha surgido, algo que podría amenazarnos. –Los geister se miraron sorprendidos–. Hemos encontrado dos humanos asistidos por energía hellmond. No sabemos exactamente cuál es su plan, pero debemos detenerlos. Krystallia intenta rearmarse.

–¿Dos humanos bastan para asustarte, amo de las sombras? –lo interpeló Ralthor en tono de burla.

Al oírlo, Lohgrin se convirtió espontáneamente en oscuridad y, con la rapidez de un huracán, lo envolvió, poniéndolo de rodillas. Dejándolo aprisionado, regresó como una ráfaga de viento negro al trono, donde recuperó su forma corpórea ante la mirada reverencial de los demás geister.

–Estos humanos han matado servgrin, walkran e incluso un escorpión del mundo antiguo. Portan un vitrex, una gema del norte y flechas de lithrium… Ningún humano ordinario ha visto esas cosas en miles de años. Algo en ellos es diferente –dijo Lohgrin.

–¿Un escorpión del mundo antiguo? –murmuró incrédulo Sakling.

–Percibimos una presencia… –afirmó Lathren, imperturbable.

–Síganme –replicó el brujo, dejando el trono de piedra.

Al pasar junto a Ralthor, la sombra que lo sometía se adhirió al brujo, liberándolo.

EL ENCUENTRO CON LOS ERMITAÑOS

Letzog precisaba encontrar a los ermitaños. Conocedores de las tierras de Asgalard como ningún otro grupo de hombres, estos solitarios caminantes eran los últimos sobrevivientes de los kriegard, estirpe formada por los guerreros más temidos de los siete reinos, de quienes se decía eran los únicos incorruptibles del mundo. Una parte de ellos desapareció durante la segunda guerra contra Zoring, en las aguas del río oculto, y el resto fue asesinado junto a sus familias en la cruenta emboscada ordenada por los guerreros-reyes, de la cual solo siete niños lograron escapar con vida.

Lohgrin, entonces protector de Asgalard, los buscó y los educó en los usos de su pueblo y las artes del combate de sus antepasados. Cuando tuvieron la edad suficiente, los kriegard lideraron las rebeliones que derrocaron a los guerreros-reyes y los enviaron a Velheim, obteniendo la justicia que tanto habían esperado. Sin pretensiones de poder y a pesar de haber sido aclamados como nuevos reyes por los pueblos de Asgalard, los siete kriegard decidieron retirarse de la civilización y abandonar las armas para llevar una solitaria existencia dedicada a la memoria de su extinta estirpe.

La vida en los bosques, ríos y montañas los había llevado a descubrir el arte de kronzeit, que les permitía ralentizar el paso del tiempo y no envejecer, como los otros hombres. Los kriegard se reunían solo una vez por año, al pie de una montaña cercana al monte de Hellberg, para honrar la memoria de sus familiares asesinados, tradición que habían practicado

desde que comenzaron su vida en soledad. Aunque habían abandonado las armas para peregrinar, cuando se reunían llegaban con sus atuendos de guerra y premunidos de sus espadas y dagas, a la usanza de su estirpe. Pantalones de tela gris, cubrepechos negros y botas de cuero marrón formaban la elegante indumentaria de los kriegard.

El ciclo lunar anunciaba que el día del encuentro estaba cerca y Letzog esperaba estar justo a tiempo para convocarlos. Varios días caminó hasta que, poco antes de que cayera la noche, llegó a una explanada de piedras donde los kriegard rezaban: un círculo era formado por seis de ellos, con al séptimo en el centro. Los rezos eran profundas meditaciones, cánticos sin palabras; duraban varias horas y formaban siete ciclos, que se reiniciaban cuando el kriegard que ocupaba el centro lo abandonaba para que ingresara otro. La rotación hacia el centro y de regreso simbolizaba el retorno eterno de la vida y de la muerte como partes inseparables del proceso de creación y perfeccionamiento interior. Así, quien se situaba en medio representaba el espíritu viajero que dejaba la vida en la Tierra para volver a ella después de transitar por otras dimensiones.

Letzog observó durante horas hasta que el último kriegard se reintegró al círculo y, en conjunto con los demás, terminó diciendo:

–Luz en el principio, luz en el final, el viaje jamás termina.

Al salir de su trance, los kriegard no demoraron en notar la presencia del aldagür.

–El brujo blanco ha regresado de los muertos –anunció Armir, como si hubiese sabido que Letzog los esperaba.

–Fui llevado a los picos de Earal… –contestó Letzog y guardó silencio, dando a entender que no explicaría más en esa oportunidad.

–¿Cómo estás, viejo amigo? –irrumpió en tono amistoso Oldor.

Letzog sonrió.

–Únete a nuestro círculo de fuego –lo invitó Amir, señalando una fogata de tonos verdes con la que ahora se calentaban.

–Este es un fuego interesante –comentó Letzog, atraído.

–Es fuego de kronzeit, mucho más lento y cálido –explicó Armir–. Podríamos pasar todo un mes calentándonos con un solo trozo de leña.

–¿Kronzeit? –preguntó Letzog, sorprendido.

–Hemos aprendido muchas cosas en casi dos mil años, amigo mío. La naturaleza revela sus secretos a los pacientes –respondió Armir.

Letzog bajó la mirada, se sentó en una roca a disfrutar del calor del fuego y comenzó a hablar sin perder más tiempo:

–La oscuridad está sobre nosotros.

Los kriegard se miraron unos a otros, incómodos.

–Tú sabes que hemos hecho un juramento y no podemos inmiscuirnos –dijo Atlon, mirando a Letzog con sus ojos verdes como las hojas de los robles en primavera–. Estamos muy cerca de unirnos al flujo eterno de krystallia sin tener que regresar a este mundo –agregó, mientras sus compañeros asentían.

–Una guerra nos sumergirá en las sombras y la muerte, perderíamos en un día todo lo que hemos avanzado en miles de años –intervino Armir.

–Ustedes han jurado servir la causa de los hellmond, ¿o han olvidado por qué fueron asesinados sus antepasados? –los increpó Letzog.

–No nos alecciones sobre nuestro deber con la causa de los hellmond –replicó Armir con dureza–. Ninguna estirpe la ha servido más fielmente que los kriegard; ni siquiera los aldagür, sus descendientes directos. Nunca hemos tenido un traidor como Lohgrin.

Al oír el comentario irrespetuoso de Armir, Letzog desenvainó su espada y, antes de que alguno alcanzara siquiera a respirar, puso el filo sobre su cuello.

–Jamás olvides a quién tienes frente a ti –le advirtió con total determinación.

Los demás kriegard retrocedieron, temiendo que Letzog le cortara la cabeza, pero Armir asintió y el brujo guardó su arma.

–No nos moveremos de aquí –insistió Armir.

–Renunciamos a las armas para honrar la memoria de nuestros antepasados asesinados, tú sabes que no podemos romper el juramento –dijo Harsch, e hizo una pausa para atizar el fuego–. Somos viejos, Letzog, esta no es nuestra lucha.

–¿Ustedes creen que las sombras no los alcanzarán escondidos en sus bosques, cuevas y montañas? ¿No han percibido acaso cómo la vitalidad de Asgalard se desvanece, cómo nikratia engulle la luz? –preguntó irritado

Letzog, mirando a cada uno–. Si Asgalard se pierde en la oscuridad…

–El brujo tiene razón –interrumpió Xanten antes de que terminara la frase–. Mientras vivamos, nuestro deber es combatir a las sombras. Es el máximo mandato de nuestra estirpe.

–Hemos pasado miles de años sin luchar contra las sombras e incluso cuando Lohgrin traicionó a los aldagür nos mantuvimos alejados del conflicto. ¿Por qué habríamos de hacerlo ahora? –argumentó Harsch.

–Son los tiempos en que la esperanza parece perdida los que ponen realmente a prueba el carácter de los hombres y donde se define quiénes sirven a la luz y quiénes a la oscuridad. A cada generación le toca atender el llamado de su tiempo, y si falla, no merece salvarse –agregó Oldor, que hasta ese momento no había hablado.

–¡Somos los últimos de nuestro linaje! –exclamó Xanten–. Hemos deambulado por miles de años venerando a nuestros hermanos y padres vilmente asesinados por las mismas fuerzas que amenazan hoy al mundo. Si no frenamos a Lohgrin, su muerte habrá sido en vano…

–¡Cómo te atreves! –gritó furioso Atlon, cuya madre había sido desollada viva por hombres al servicio de Zoring.

–Es la verdad y todos aquí lo sabemos –contestó Xanten.

Inmediatamente, todos se pusieron de pie y comenzaron a discutir violentamente. Atlon, Armir, Oldor y Harsch increpaban a Xanten mientras Evlon y Wuth, quienes hasta entonces habían observado en silencio, intentaban mediar en la disputa.

Letzog sabía que, de acuerdo con la tradición de los kriegard, solo se podía tomar una decisión si todos estaban de acuerdo y que discusiones como la que presenciaba no eran inusuales en su historia. Así, en medio de los gritos, sacó un polvo y lo arrojó sobre el fuego ardiente de kronzeit. Como alimentadas por el aliento de un dragón, las llamas se agitaron y crecieron varios metros, en una visión que hizo callar a los ermitaños: desde el fuego se trazaban imágenes de Lohgrin recorriendo Asgalard junto a hordas de servgrin, matando hombres y esclavizando niños en Nihilia, mientras legiones del este violaban a mujeres y asesinaban ancianos. Aparecieron entonces los geister montados sobre sus caballos de la muerte,

con una mirada furiosa que parecía ver directamente a los kriegard. En ese instante, Letzog hizo un movimiento con sus brazos y las grandes llamas se extinguieron.

–Imposible –dijo Armir aún estupefacto ante las llamas, que ya habían retomado su tono verdoso y ritmo pausado.

–Lohgrin ha traído a los geister de regreso, ahora le sirven como regentes en los siete reinos de Asgalard, persiguiendo a su gente, sometiendo a sus hijos –replicó Letzog.

–¡Nosotros los mandamos a Velheim, Letzog! –exclamó con desesperación Harsch, acercándose a él.

–El brujo negro conocía el conjuro de los antiguos… –contestó Letzog e hizo una pausa–. Yo mismo se lo revelé en la segunda guerra contra Zoring. Con él ha entrado a Velheim y traído de regreso a los geister… ellos le ayudaron a emponzoñar con nikratia los vientres de las mujeres de Asgalard. Lohgrin ha cerrado el gran portal de Faren a este mundo –agregó en tono dolorido.

–Si eso es cierto, estamos perdidos –dijo Oldor.

–No aún –contestó el brujo–. Hay una mujer que podría restaurar el ciclo de la creación y de la luz. En este momento es perseguida por servgrin, walkran y sturik, sin más ayuda que la de un guerrero. Debe llegar al norte antes de que sea demasiado tarde.

–¡¿Una mujer y un guerrero?! ¿Esa es toda nuestra esperanza? –se lamentó Harsch.

–Un haz de krystallia… –dijo Letzog.

–Puede acabar con un universo de oscuridad –complementó Armir–. Sabemos eso, pero esto es… imposible.

–¿¡Imposible!? –replicó Letzog y continuó en tono de lección–. La oscuridad no es inevitable. Es cierto, ni siquiera cuando Zoring invadió este mundo existió un momento más peligroso que el que vivimos hoy. Esa joven que camina envenenada con nikratia es todo lo que queda de esperanza y, al aceptar su misión, ha mostrado más coraje que cualquier guerrero que haya pisado los siete reinos. Y yo no la voy a abandonar –concluyó Letzog y se giró para emprender el rumbo.

Xanten se abrió paso entre tres de sus compañeros y les dijo:

–No me quedaré sentado esperando a que Lohgrin destruya todo aquello por lo que nuestra estirpe ha luchado desde sus orígenes.

–Ningún kriegard puede ir a la guerra si otro se opone. Es un voto sagrado –replicó Harsch.

–Jamás regresarás si lo rompes –agregó Armir.

–Si no hacemos algo, no habrá nada a lo que regresar –insistió Xanten.

–Estás rompiendo el círculo de lealtad, de ahora en adelante serás considerado un traidor –sentenció Oldor.

–Iré con Letzog y haré aquello para lo que nací: luchar contra la oscuridad. Esa es la única lealtad que reconozco –respondió Xanten.

Los demás kriegard intercambiaban incómodas miradas. Letzog esperó que alguno más se pronunciara, pero solo hubo silencio. Ni Evlon ni Wuth, que apoyaban la idea de combatir, se atrevieron a romper el juramento.

–Muy bien –intervino Letzog, y mirando a Xanten, agregó–: No hay tiempo que perder.

–¿Crees que vendrán? –le preguntó Xanten, tras encontrarse a una distancia en que no podían oírlos.

–Lo sabremos a tiempo –contestó el brujo.

LA RESURRECCIÓN DEL SAKRAN

Siguiendo el camino recorrido por el Gran Sturik, Lohgrin bajó a las profundidades de Nihilia acompañado por los siete geister. Al llegar al salón en que se encontraba el sarcófago, vieron a los servgrin intentando mover la lápida que lo sellaba, sin conseguirlo. Ante la presencia de Lohgrin, el sturik hizo una reverencia y los servgrin se cuadraron.

–Mi señor, no podemos abrirla –dijo con timidez, mientras los geister rodeaban el sarcófago.

–Por supuesto que no pueden –contestó Lohgrin–. El sarcófago es de piedra viva de Miria –agregó, sacando su espada.

–¡Por favor! –gritó el Gran Sturik, pensando que lo mataría, pero la espada pasó por encima de su cabeza para dar un brutal golpe al sarcófago, provocando una profunda grieta sobre su lápida.

Todos observaron cómo la parte dañada de pronto se comenzó a sellar, a modo de un tejido que se regenera.

–Nunca había visto algo así –dijo Heroth, asombrado.

–La piedra de Miria es el único organismo del reino de krystallia que puede sobrevivir en las profundidades oscuras –explicó Lohgrin–. Ella sabe la amenaza que el sakran representa para el mundo –añadió, pasando la mano gentilmente por la escritura mutante–. Jamás lo dejará salir.

–Cuando Zoring soltó a este asesino sobre los humanos, devastó sus fuerzas, pero después comenzó a atacar a las propias, matando a cientos de sus hombres y nikrantes –dijo Lathren–. Es una criatura incontrolable.

–Debe sumarse a la persecución antes de que los humanos lleguen al norte. Mis servgrin y walkran han fracasado hasta ahora en la tarea. El sakran no lo hará –afirmó Lohgrin secamente.

El sakran era un demonio que había sido capturado en las cuevas del lado oscuro de Olunder y traído a la Tierra para apoyar la conquista de Zoring sobre los siete reinos de Asgalard. Los hellmond creían haberlo matado en las montañas de Wallenstein, pero Lohgrin lo encontró milenios después congelado entre los hielos de sus cumbres. Reconociendo el valor que podría tener para sus planes de dominación, el brujo negro lo llevó a Nihilia y lo mantuvo en secreto para despertarlo cuando llegara el momento.

El aspecto del sakran era depravado y animalesco, una cara semihumana que recordaba a un perro salvaje. Sus manos tenían garras como cuchillos; su boca, dientes afilados para desgarrar la carne, triturar huesos e incluso metales. Sus ojos rojos le permitían visión nocturna, su fuerza era muchas veces la de un servgrin y su cola terminaba en venenosas agujas de pelo tan endurecido, que no se distinguían de púas de acero. Usualmente luchaba con espada, pero su forma favorita de matar era desgarrando la garganta de sus víctimas con sus colmillos, para sentir el gusto de su sangre y el sabor de sus tripas. Hombres, mujeres, niños, animales y otras criaturas caían en su desquiciado impulso asesino, el que no conocía pausa ni piedad alguna.

–Mis sombras lo despertarán y todo su poder dependerá de mí. Será mi siervo más leal –anunció Lohgrin y, sin esperar otro comentario, comenzó a hablar en lenguaje hellmond con una voz que resonaba por todos los pasadizos subterráneos de Nihilia.

Al son de sus palabras, los símbolos del sarcófago comenzaron a brillar y cambiar de forma, impresionando a los geister, que observaban la mutación de las escrituras. Entonces, Lohgrin sacó un trozo de lithrium cuidadosamente envuelto en tela y lo puso sobre el sarcófago, manteniendo sus manos a poca distancia de él. En voz alta volvió a hablar en lengua hellmond, fundiendo el precioso metal, que, como si lo guiara un pincel invisible, dibujó nuevos símbolos sobre la lápida.

–La piedra de Miria no puede abrirse usando la fuerza –explicó Lohgrin–. Los símbolos sobre la lápida son preguntas que debe contestar quien quiere conocer su contenido, preguntas cuya respuesta solo son conocidas en el mundo hellmond. Cuando se han dado suficientes respuestas, la piedra exige que el visitante haga nuevas preguntas, que quedarán grabadas en la piedra para ser contestadas por el próximo en pedir su ayuda.

Mientras Lohgrin daba esta explicación, la cubierta comenzó a perder gradualmente su dureza, convirtiéndose en un fluido de piedra que se adhirió a las paredes del sarcófago, dejando al descubierto su contenido. Todos los presentes se inclinaron para mirar el interior y, al ver al sakran, se pusieron espontáneamente en guardia.

–Él no es una amenaza –dijo Lohgrin, poniendo sus manos una sobre otra a la altura de su pecho.

Una esfera de sombras comenzó a formarse como un remolino en el espacio que había entre ellas, comprimiéndose con cada giro hasta crear un núcleo oscuro que el brujo cubrió completamente. Al abrirlas, una serpiente negra salió de ellas y, desplazándose hacia el interior del sarcófago, recorrió lentamente el cuerpo del sakran hasta llegar a su boca entreabierta, por la que se introdujo. Su movimiento dentro del demonio podía observarse en las asquerosas protuberancias que creaba bajo su piel. Los geister

observaron cautos el recorrido de la criatura, que se detuvo a la altura del corazón del sakran, donde permaneció hasta que este abrió sus rojizos ojos espantando a los presentes.

–Levántate, mi cazador –ordenó Lohgrin, elevando su mano.

Con una mirada desquiciada, el sakran se puso de pie y salió del sarcófago.

–Has de tener hambre… Sáciala –le ordenó con satisfacción.

Con un rápido movimiento, la bestia tomó a un servgrin por la cabeza y lo levantó un metro sobre el suelo, desatando la inmediata respuesta de los demás servgrin, pero un gesto de Lohgrin los detuvo. El demonio aplastó el cráneo de su presa, masticándola mientras escupía los restos metálicos del casco que no pudo protegerlo. Al oír el sonido de los huesos triturados y de la carne desgarrada que el sakran devoraba, el Gran Sturik vomitó sobre los pies de Ralthor, que lo miró furioso. En cuestión de minutos, todo lo que quedaba del servgrin era una poza de sangre bajo los restos de su armadura. Como si apenas comenzara el festín, el sakran miró a los demás, quienes rápidamente tomaron distancia.

–Desea devorarlos, pero no actuará si no se lo ordeno –les advirtió Lohgrin–. Sturik, consigue el armamento necesario para nuestro cazador –conminó al Gran Sturik, quien, inundado de miedo y náuseas, inclinó la cabeza de modo afirmativo.

–¿Qué quieres que hagamos nosotros? –preguntó Eldren.

–Marchen sobre el norte y sométanlo –contestó Lohgrin–. Si cae bajo nuestro control, los humanos no tendrán refugio.

–¿Qué hay de la bruja de los hielos? Tú sabes que no podemos enfrentarla –replicó Eldren.

–Ni siquiera tú pudiste acabar con ella, amo de las sombras –agregó Ralthor, con escepticismo.

–Existe una manera –afirmó Lohgrin–. Fuera de los grandes hielos del norte su poder se desvanece. Si la enfrentan en los valles podrán derrotarla.

–¿Por qué habría de dejar el palacio de hielo? –preguntó Athrian.

–Por los niños –repuso Lohgrin–. Encuéntrenlos y ella irá hacia ustedes.



III

VOCES Y SORPRESAS

EL ACERTIJO DEL ROBLE DORADO

Valah y Vanir continuaban el agotador camino en busca de la dama de los hielos eternos. Con cada paso, la muchacha oía en su cabeza la voz que le había hablado en el río: "Encuéntralo", le repetía.

–¿Hacia dónde te han transportado tus pensamientos? –le preguntó Vanir, notando su ausencia.

–Una voz del más allá habla en mis sueños… la misma que me habló en el río –contestó Valah, y se detuvo mirándolo a los ojos.

–No puedo descifrar el significado de sus palabras, pero debo hacerlo, y pronto –le comentó angustiada.

–Un antiguo espíritu habita cerca de aquí, un espíritu peligroso y noble que tal vez pueda ayudarnos… –dijo pensativo, como si algo no lo convenciera.

–¿Qué ocurre? –preguntó Valah, advirtiendo por primera vez miedo en los ojos del guerrero.

–Nada –replicó este y agregó–: Debemos ser sigilosos y rápidos para no llamar la atención.

Kilómetros atrás, Futz daba órdenes a sus servgrin:

–Pronto oscurecerá, armen una fogata y busquen comida.

Tras una hora, dos servgrin regresaron con un jabalí, que desollaron y atravesaron con un palo en forma de lanza para asar al fuego. Futz contemplaba la fogata cubierto con una manta.

–¿A dónde crees que van? –le preguntó un sturik, que también se calentaba cerca de las llamas.

–Solo sé que van hacia el norte, al santuario de los hellmond protegido por esa bruja… ni siquiera Lohgrin pudo con ella –contestó Futz en el mismo momento en que Lohgrin fijaba su mirada en el norte, mientras meditaba sobre las advertencias del oráculo prisionero en la fuente.

–¿Cuándo partimos? –preguntó Valah.

–Esperaremos a que se acerque el amanecer, aprovecha de descansar –le aconsejó Vanir.

Valah cerró sus ojos y se durmió rápidamente. La pacífica imagen del búho no tardó en emerger junto a la voz: “Encuéntralo”, que esta vez prosiguió en tono de advertencia: “El mal está cerca, el tiempo transmuta en oscuridad”. Al terminar la frase, del pecho del búho brotaron dos cuervos negros que lo destrozaron con sus picos y aletearon volando en círculos hasta convertirse en un cúmulo de sombras desde cuyo centro apareció el rostro siniestro de Lohgrin: “Te puedo ver”, le dijo.

Valah respiraba agitada moviéndose de un lado a otro, intentando resistir la magnética voz que la llevaba hacia la oscuridad: “Nadie escapará, los que se resistan perecerán”, le advertía.

Al verla sudando y moviéndose compulsivamente, Vanir fue hacia ella y comenzó a remecerla.

–¡Regresa, Valah, regresa! –la llamó una y otra vez, hasta que las palabras del guerrero comenzaron a fisurar la envolvente voz de Lohgrin, permitiéndole despertar.

–Fue horrible –dijo sollozando tras abrir los ojos.

Vanir la abrazó para calmarla.

–Nos encontró… nos encontró –repitió consternada.

–Tranquila –la consoló Vanir, que delicadamente la apartó y, mirándola a los ojos, le pidió–: Cuéntame lo que pasó.

–Fue Lohgrin, apareció en mis sueños… dijo que me entregara o que todos moriríamos –relató afligida la muchacha.

–Tenemos que irnos ya –dijo Vanir, apagando la fogata.

Sin demorar, ambos tomaron sus cosas y trotaron en medio de la densa neblina que recibía la oscura mañana, llegando a campo abierto en pocos minutos.

–Sígueme y estaremos bien –dijo el guerrero, que conocía esas tierras desde su infancia.

Los largos pastos chocaban con sus piernas humedeciendo la ropa de ambos, mientras el alba fracturaba la niebla permitiendo mejor visibilidad. Después de recorrer varios kilómetros, Vanir se detuvo:

–Hemos llegado.

Valah observó el entorno, pero no podía ver más que a unos metros a su alrededor.

–Por aquí –señaló.

Ella lo siguió de cerca, avanzando por la parte más densa de la niebla hasta llegar a la base de tres enormes montes de piedra.

–Por ahí –dijo el guerrero, indicando el del medio.

Valah miró hacia arriba. La cúspide, que no podía verse, debía estar al menos a doscientos metros de altura.

–¿Es en serio? –preguntó incrédula.

–No hay otro camino –replicó Vanir–. Sigue exactamente mis pasos, esta montaña está llena de trampas para intrusos, mantente concentrada –instruyó, comenzando a subir la enorme muralla.

Valah escaló metro tras metro usando la fuerza que le daba el vitrex. Cuando iban a media altura, un estruendo proveniente de la altura hizo temblar el monte. De inmediato, Vanir tomó el brazo de Valah; levantándola en el aire, la puso a su costado izquierdo en el mismo instante en que cientos de rocas caían.

–Sigue mis pasos –le insistió–. Esta montaña no dejará subir a nadie que no lo haya hecho antes.

Valah asintió, asustada.

El ascenso continuó unos minutos hasta que Vanir puso sus manos sobre una seda pegajosa que se adhirió a sus dedos. En ese mismo momento, Valah vio a una araña enorme acercándose desde el costado derecho.

–¡¡Vanir!! –avisó al guerrero, quien, al verla, se paralizó.

Antes de que pudiera alcanzarlo, Valah trepó por la pared y con la punta de su espada hirió una de las patas del animal. Enseguida, la criatura comenzó a lanzarle seda, que Valah, parada sobre una estrecha piedra,

intentaba cortar sin conseguir liberarse, pues la araña se movía rápidamente en torno a ella de tal modo que parte de sus hilos se iban pegando al cuerpo de la muchacha. Tras haberla envuelto, comenzó a arrastrarla hacia una cueva que se ocultaba entre las piedras, al costado del cerro.

–¡Vanir, Vanir! ¡Despierta! –le gritó desesperada, pero el guerrero se encontraba paralizado, aferrado a las piedras, sin reaccionar.

Minutos después, cuando Valah había desaparecido, Vanir pudo despertar de su parálisis.

–Valah –murmuró, y comenzó a seguir la estela de seda que había dejado la araña hasta llegar a su escondite. Tras entrar en él, divisó a Valah colgando del techo completamente envuelta en un capullo de seda. De inmediato, se acercó y despejó su rostro, lo que le permitió respirar con libertad.

–No me ha mordido –comentó Valah.

–Está esperando a que nazcan sus crías –contestó Vanir, y apuntó al techo, donde cientos de huevos traslúcidos dejaban ver a las alimañas moverse en ellos–. Debemos irnos ya –agregó, y comenzó a cortar el capullo que la atrapaba.

Sin embargo, tras pocos segundos apareció la araña madre, que bajaba colgando de un hilo.

–¡Viene! –advirtió la muchacha, pero, nuevamente, Vanir no reaccionó–. ¡¡Aaaaah!! –soltó un agudo grito cuando la bestia ya estaba encima de ellos. Recién entonces el guerrero se giró, esquivando su mordida, y la obligó a detener su descenso con golpes de su espada. El combate continuó con la araña subiendo y bajando por la tela, que había tejido mientras Valah intentaba con todas sus fuerzas liberarse de los restos del capullo que la mantenía prisionera. El guerrero continuaba defendiéndose, exhausto, cediendo cada vez más espacio a la criatura, que se lanzaba sobre él de manera frenética. Un paso en falso lo hizo caer al suelo, momento que la araña aprovechó para darle un golpe, el cual le hizo perder su espada. Luego lo atacó con sus mandíbulas, pero él alcanzó a rodar sobre su espalda haciendo que la mordida impactara en las piedras. Antes de que pudiera recuperar su arma, la araña lanzó seda sobre sus piernas, inmovilizándolas contra el suelo. Como si hubiera exhibido que su

triunfo ya era definitivo, caminó lentamente sobre sus ocho patas, una tras otra, hasta poner sus seis horribles ojos sobre el rostro de Vanir. Veneno transparente comenzó a aflorar de sus colmillos, listos para ensartarse en la garganta de su presa, que intentaba inútilmente alcanzar su espada. En el instante en que abría sus mandíbulas, una explosión de luz blanca inundó la cueva enceguecìendo a la criatura, que, entre dolorosos chillidos, arrancó por un agujero. Utilizando su mano para poder ver ante la intensidad de la luz, Vanir divisó a Valah, que había logrado liberarse del capullo de seda y sostenía la gema del norte a la altura de su rostro. Sin perder tiempo, estiró el brazo con todas sus fuerzas y, con la punta de sus dedos, alcanzó finalmente su arma. Tras acercarla con gran esfuerzo hasta poder empuñarla, cortó las sedas que amarraban sus piernas, se puso de pie y rápidamente caminó hacia Valah, que ahora apuntaba la gema hacia el rincón por el que había desaparecido la araña.

–¿Estás bien? –le preguntó Valah en guardia y sin quitar la vista del lugar en que se refugiaba la criatura.

–Estoy bien –contestó recuperando el aliento–. Debemos salir de aquí de inmediato.

Valah asintió y, sin darle la espalda a la araña, ambos fueron retrocediendo hasta encontrar la salida. Una vez afuera, hicieron una pausa.

–Gracias –le dijo Vanir, adolorido y jadeando, con la espalda apoyada contra las rocas, al lado de la entrada de la cueva. Valah asintió y las miradas de ambos se entrelazaron sin poder despegarse.

–Me alegra que estés conmigo –le dijo Valah interrumpiendo el silencio.

–Soy un afortunado de poder compartir esta aventura contigo… además, ya me has salvado la vida dos veces –contestó con una sonrisa.

–¿Regresará? –le preguntó Valah colgándose nuevamente la gema del norte en el cuello.

–No por ahora. La luz del cristal la ha dañado y le tomará tiempo recuperarse. Debemos seguir nuestro camino.

Al cabo de unas horas escalando, llegaron a la cima, cubierta de una espesa bruma blanca que contrastaba con la niebla gris del valle, y, antes de que pudieran dar un paso más, una voz les habló:

–¡Di tu nombre, intruso!

–Soy Vanir, hijo de Arleng, guardián de estas tierras –contestó Vanir.

–Si eres quien dices ser, también sabrás el nombre de la voz que te habla. Si no lo sabes, tú y tu compañera rodarán cerro abajo, uniéndose a los impostores.

Vanir miró hacia la izquierda, la neblina permitía ver un acantilado cubierto de huesos destrozados y calaveras fracturadas de decenas de hombres que alguna vez habían llegado al lugar. Atemorizada, Valah se acercó a Vanir, esperando que contestara.

–Tu nombre es Olzog, el que habita en el roble dorado –dijo el guerrero, y un viento furioso se levantó desplazando la niebla hacia los contornos de la cima, donde formó una pálida muralla circular que dejó ver, en el borde del acantilado, un luminoso árbol cuyas raíces entraban por una roca, perforándola como tentáculos infinitos.

–Bienvenido, Vanir, hijo de Arleng, el que ha vencido su mayor miedo –habló la voz proveniente del roble, cuyas hojas brillaban como el oro del reino de Hollen y se movían al compás de la suave brisa que acariciaba la montaña.

–¿Por qué nos visitas? –prosiguió.

–Visiones atormentan a mi amiga, visiones que merecen respuesta –explicó Vanir.

–¿Quién eres, mujer de las visiones? –preguntó.

–Soy Valah, una campesina cualquiera –contestó la muchacha luego de mirar a Vanir.

–Una campesina cualquiera con una espada hecha de su propia sangre –replicó la voz con escepticismo–. Accidentes develan los grandes misterios de este mundo con mayor frecuencia que el estudio de los sabios –prosiguió Olzog–. Intentaré ayudarte, campesina, pero antes de contestar tus preguntas deberás contestar la mía. Si fracasas, regresarás sin las respuestas que buscas.

Valah miró a Vanir, quien gesticuló aprobatoriamente.

–Muy bien –dijo.

–He aquí mi pregunta llena de respuestas para ti, campesina: “Es tuyo, pero no te pertenece, sobrevivirás a través de él y morirás por él, será tu esperanza y será tu perdición”. ¿De qué es lo que hablo?

Valah volvió a dirigirse a Vanir, que observaba la escena en silencio.

–La pregunta es para ti y solo para ti, campesina. Él no puede ayudarte, pues no conoce la respuesta, y Olzog jamás hace una pregunta a alguien que no la merece.

Cuando Valah iba a hablar, la voz le advirtió:

–Solo tienes una oportunidad para contestar. Si yerras, deberás marcharte con las manos vacías.

Valah miró al áureo roble y, con total seguridad, contestó:

–Es el espíritu.

La figura transparente de un hombre viejo de largos atuendos cubiertos de hojas y barba de musgo salió expulsada del tronco, poniéndose frente a ella.

–Mal, campesina. Muy mal. Esa no es la respuesta que buscas. Regresen por donde vinieron –les ordenó.

–Necesitamos tu ayuda para vencer a Lohgrin –suplicó Valah.

Vanir, que sabía que Olzog jamás daba otra oportunidad, la tomó del brazo para llevarla lentamente de regreso.

–Algunas preguntas tienen respuestas y otras no las tienen, campesina. Algunas son la respuesta y otras llevan a más preguntas. Encuentra la respuesta en la pregunta o todo estará perdido –dijo Olzog y, volviendo al tronco, dejó que la neblina cubriera nuevamente el lugar.

LOS GUERREROS PERDIDOS DE UTSBERG

Letzog y Xanten caminaban sin descanso hacia el este.

–¿Hacia dónde vamos? –preguntó el kriegard.

–Necesitamos un ejército.

–¿Dónde quieres encontrar un ejército? –replicó Xanten, sorprendido–. Lohgrin ha convertido en servgrin a los mejores; solo quedan campesinos, niños y ancianos.

–Lohgrin junto a los geister organiza las fuerzas para marchar hacia el norte, donde buscará esclavizar al último de los pueblos libres y destruir el único refugio que nuestra muchacha puede encontrar. Debemos llegar antes que él y resistir el ataque –afirmó Letzog, evadiendo la pregunta.

–Los hombres del norte son fieros, pero sin estrategia militar. No podrán derrotar a Lohgrin y sus legiones de servgrin y hombres del este –contestó Xanten.

–Cuando el momento llegue, defenderán el norte, dándonos valioso tiempo… La guerra se nos viene encima y debemos buscar a todos aquellos que puedan luchar si queremos tener una opción –terminó de decir Letzog, apuntando al pie de un cerro cercano cubierto de vegetación.

–¿Qué es este lugar? –preguntó Xanten al llegar a la base del monte minutos después.

–Utsberg. Si tenemos suerte, aquí encontraremos nuestro ejército.

–Utsberg –repitió con asombro el kriegard. Algo había oído del legendario lugar, pero jamás lo había visto, a pesar de sus largos peregrinajes por los siete reinos.

–Hace miles de años, en la segunda guerra contra Zoring, una legión completa de grandes guerreros desapareció sin dejar rastro –relató Letzog, mientras apartaba con sus manos la vegetación, descubriendo una entrada hacia el interior de la montaña–. Para llegar a tiempo a asistirnos en la batalla, en lugar de rodear estos cerros, decidieron tomar los impredecibles túneles que los atraviesan. Naklin, el líder de las fuerzas y príncipe regente de la estirpe, sabía que en las entrañas de Utsberg se escondía una peligrosa criatura capaz de utilizar sus túneles para viajar a tiempos y dimensiones distintas, pero nuestra situación era tan desesperada que decidió correr el riesgo. Nunca más los vimos y perdimos esa batalla.

–Entonces eso es lo que les ocurrió a los famosos jinetes desaparecidos de Elburg –murmuró Xanten hacia sus adentros–. ¿Cuál es la historia de Utsberg?

–Ahh, Utsberg –dijo Letzog sacudiendo la cabeza y tomó un palo para apartar mejor la vegetación gruesa que cubría la entrada–. Su historia es de antes de los tiempos de Zoring. Fue el primero en intentar dominar Asgalard, acumulando gigantescos tesoros en sus conquistas. Envenenado

por la codicia y aterrado de que le robaran, decidió esconder su botín en las cuevas que aquí se ocultan y que él descubrió por accidente en una de sus tantas expediciones de saqueo –explicó Letzog. Y, dejando de blandir el palo, continuó–: apareció un siglo después sin el tesoro y sin haber envejecido un solo día. Todo lo que recordaba era haber sido engullido por una extraña criatura de energía en un lugar al que las historias populares comenzaron a llamar "el cerro y los túneles de Utsberg".

–¿Y cuál es el plan? ¿Simplemente entrar a las cuevas y esperar a que el monstruo nos trague y nos lleve a la dimensión en la que se encuentran Naklin y sus hombres? –preguntó Xanten con tono irónico y la vista fija en el monte.

–Exactamente, ese es el plan –afirmó Letzog, que, tras terminar de apartar la vegetación que cubría la grieta que servía de entrada al interior de la montaña, roció dos trozos de madera con aceite de una petaca y los encendió.

–Necesitarás esto –le dijo, y estiró el brazo ofreciendo uno de ellos al guerrero, que miraba incrédulo. Tras entregárselo, desapareció por el oscuro pasadizo.

EL EJÉRCITO DE LOS GEISTER

En Nihilia, los siete geister y el Gran Sturik se reunían a discutir los planes de ataque y ocupación de las tierras del norte.

–¿Qué va a ocurrir con el sakran? –quiso averiguar Ralthor.

–Cuando sea el momento, Lohgrin lo enviará directamente a perseguir a los humanos. Entretanto, nosotros debemos armar un ejército –contestó el Gran Sturik.

–¿Con esa basura? –preguntó Lathren, señalando a un hombre de aspecto aguerrido que en ese momento caminaba frente a ellos.

–El calor del este ha sido por miles de años el lugar de castigo para los criminales más depravados de los siete reinos, ellos son los únicos humanos realmente fieles a Lohgrin.

–¿Fidelidad a cambio de qué? –interrogó a su vez Athrian.

–Venganza de quienes los expulsaron y… mujeres –contestó el Gran Sturik.

–No necesitamos a esa escoria –insistió Lathren.

–Esa “escoria” sabe mejor que nuestros servgrin cómo encontrar a los pueblos del norte en las montañas –replicó el Gran Sturik.

–No es fácil liquidar a los pueblos del norte, sturik, son fieros y son muchos. Hombres y mujeres combaten por igual –dijo Lohkram.

–No quedan mujeres en el norte. En la guerra de los aldagür, Lohgrin las exterminó a todas –aseveró el Gran Sturik con una sonrisa.

–¿A todas? –dudó Heroth.

–Solo las niñas pequeñas se salvaron, a las demás les hizo creer que Aldahaid las convocaba a las orillas del abismo de Kalek… Ahí las esperaba un ejército de hombres del este –dijo el Gran Sturik mirando a los geister–. Bueno, pueden imaginar el resto… –agregó con satisfacción.

–No podríamos haber entrado en los vientres de las mujeres en el norte por la protección que reciben de la energía de sus hielos y aguas –comentó Eldren, meditativo.

–Así es –confirmó el Gran Sturik–. El amo de las sombras piensa en todo. Ahora síganme –ordenó.

Los geister lo acompañaron a la parte posterior del palacio de Nihilia, donde se extendía una gigantesca explanada. Al llegar al lugar, cinco mil servgrin que esperaban en formación comenzaron a golpear el suelo con sus lanzas, emitiendo un sonido profundo:

–Huo, huo, huo –repetían con cada impacto.

Los geister se miraron asombrados.

–Admiren a su ejército –dijo el Gran Sturik, complacido.

–Nada mal –comentó Heroth.

–Como dije, a Lohgrin no le gusta dejar nada al azar –contestó el Gran Sturik–. Por ahora tenemos solo algunas divisiones listas para que partan con ustedes, otras deben seguir con las pruebas hasta demostrar su lealtad. Quinientos de los mejores guerreros más los hombres del este serán suficientes para la tarea que se les encomienda Ah, casi lo olvidaba –agregó e hizo una seña. Los geister miraron en la dirección que apuntaba su mano y

siete caballos negros con monturas de cuero oscuro salieron tras abrirse una enorme puerta de hierro en la muralla de roca–. Estos caballos no deben descansar ni pastar –dijo con una sonrisa macabra.

–¿A qué te refieres? –preguntó Athrian.

–Se alimentan de la carne que cae en la batalla –manifestó con orgullo–. Ahora vayan y cumplan con su deber.

Los geister montaron los corceles de ojos inyectados y avanzaron hacia el patio interior del palacio para tomar el camino de salida, seguidos por diez divisiones de cincuenta servgrin, que se plegaron en perfecta sincronía a la marcha bajo la mirada de Lohgrin, quien observaba el despliegue desde lo alto.

–Aplasten el norte, sometan a todos en su camino y extiendan el reino de Nihilia por todo Asgalard –ordenó desde la torre con una voz que retumbó por todos los pasillos del palacio.

Al oír las palabras de su amo, los servgrin comenzaron a hacer nuevamente el sonido de guerra siguiendo el ritmo de sus pesados pasos.

–Huo, huo, huo –gritaron, dirigiéndose al oculto y mortal camino de salida del palacio.

A los pies del lago de huesos esperaban mil hombres del este con armas de metales extraños y formas curvas. Sus pieles eran de un café amarillento, al igual que sus ojos; sus cabezas en general no tenían pelo y sus cuerpos musculosos se encontraban cubiertos con cueros, armaduras y paños. Su líder, Morud, el guerrero más brutal de todas las tribus y el único que hasta entonces había logrado unificarlas, montaba un enorme lagarto que sacaba y guardaba su lengua en intervalos de tiempo idénticos, a veces mostrando sus afilados dientes cubiertos de venenosa baba.

Los servgrin cruzaron el lago en largos botes de madera, arrojando trozos de carne a Agrid, que nadaba velozmente bajo ellos devorándolos al instante. Luego de atravesarlo, Eldren y Athrian se acercaron a Morud, que organizaba a sus hombres dando instrucciones desde el lomo de su reptil.

–¿Tú lideras a esta inmundicia? –le preguntó Athrian con desprecio, señalando a sus hombres.

–Esta “basura” nos dará la victoria, semihombre –contestó Morud, repasando el aspecto cadavérico del geister.

–Mejor que así sea o cortaré tu cabeza yo mismo –lo amenazó Eldren, retirándose junto a Athrian.

Morud los miró con odio, escupió al suelo y dio la orden a sus hombres de comenzar la marcha hacia el norte.

LA EMBOSCADA

–La araña era la razón por la que temías subir –comentó Valah.

–Para llegar a Olzog debes enfrentar tu mayor miedo. No puedes encontrar la luz sin enfrentar tu sombra y, aunque no era una araña de Oskman, me puso a prueba igual como ocurrió con Lafra –reconoció Vanir.

–Lo lograste –dijo Valah, orgullosa–. Pero no entiendo…

–¿Qué ocurre?

–¿Por qué Olzog no nos ayudó?

–No lo sé. ¿Recuerdas lo que te dijo?

Valah lo miró intrigada.

–“Esta es mi pregunta llena de respuestas para ti” –repitió el guerrero, meditando unos segundos antes de continuar–: “Algunas preguntas tienen respuestas y otras no la tienen. Algunas son la respuesta y otras llevan a más preguntas…”.

–“Algunas preguntas son la respuesta… encuentra la respuesta en la pregunta” –murmuró Valah, recordando las palabras de Olzog.

–¡Exacto! –exclamó Vanir, como si hubieran develado un gran misterio.

Valah lo miró y lo tomó de la mano:

–¡El acertijo es la respuesta! –dijo entusiasmada–. Él conocía la pregunta antes de que se la hiciera.

–Valah –dijo Vanir, de pronto poniéndose serio.

–¿Qué sucede?

Vanir corrió la capa que cubría su pecho, la gema del norte brillaba denunciando una amenaza inminente.

–Están aquí –dijo ella, sintiendo su corazón acelerarse, y desenfundó su espada segundos antes de que Futz y los sturik aparecieran montados sobre sus walkran, escoltados por servgrin.

–¡Es una mujer! –exclamó Futz, sorprendido al ver el rostro descubierto de Valah–. Mátenlo y a ella captúrenla. ¡Lohgrin la querrá con vida!

Los servgrin desenvainaron sus espadas y se lanzaron sobre ambos. Vanir luchaba con cuatro de ellos, girando continuamente para no darles la espalda, en un constante chocar de las cinco espadas que no tuvo ganadores hasta que el guerrero dio un giro sobre el suelo, cortándole la pierna a un servgrin, que se desplomó. Entretanto, ante la sorpresa de los sturik, Valah luchaba con su espada manteniendo a distancia a los servgrin que la asediaban y con un golpe de Balmung partió por la mitad la armadura que portaba uno de ellos, abriendo su abdomen y liberando sus tripas.

–¿Qué demonios está ocurriendo aquí? –dijo nervioso Futz, limpiando de su rostro la sangre que le había salpicado, pues nunca había visto el metal de Nihilia ser quebrado por arma alguna.

Vanir daba ahora impresionantes saltos con giros, dejando caer sus elegantes golpes sobre los servgrin, superados por la destreza del guerrero.

–Está luchando como un aldagür –comentó consternado un sturik que montaba junto a Futz–. Nos matará a todos.

–¡Captúrenla! –gritó Futz, apoderado por el pánico.

El servgrin intensificó su ataque sobre Valah y Vanir se distrajo por un segundo para mirarla, permitiendo que otro le cortara levemente el brazo. Enfurecido, Vanir le clavó su espada bajo la juntura de la armadura, continuando de inmediato la pelea con los que quedaban. Cuando parecía que la pareja saldría triunfal del combate, Valah comenzó a sentir un horrible dolor que la hizo soltar su espada y ponerse de rodillas, cubriéndose el vientre con ambas manos. Sin perder tiempo, el servgrin que aún peleaba con ella la tomó en sus brazos, la subió sobre su hombro y emprendió una veloz retirada.

–¡Vámonos! –ordenó Futz, y todos comenzaron a correr, salvo el servgrin que enfrentaba a Vanir.

Vanir intentaba frenéticamente matarlo, pero este resistía, obligándolo a observar impotente cómo los siervos de Lohgrin desaparecían entre los árboles llevándose a Valah, que rebotaba inconsciente sobre el hombro de uno de ellos.

–¡¡Valaaaahh!! –rugió Vanir angustiado y, en una rápida combinación de golpes, en la que tomó la espada con sus dos manos, logró desarmar al servgrin y cortarle la cabeza.

Pocos pasos alcanzó a dar persiguiendo a los captores de Valah cuando una venenosa flecha se clavó en su pierna, enviándolo al suelo. Gimiendo de dolor, vio al agonizante servgrin cuya pierna había cortado apuntándole con una ballesta, pero antes de que lograra disparar nuevamente, sacó una daga de su cinturón y se la lanzó, atravesándole la garganta. Con mucha dificultad se puso de pie e intentó correr nuevamente tras Valah, pero la herida era demasiado profunda.

–Por Faren, juro que te rescataré –dijo, posando su mirada sobre el lugar en que había visto por última vez a su compañera de viaje.

UNA MUERTE SOLITARIA

Después de unas horas, Valah despertó de su desmayo. Preparándose para la fría noche que estaba por caer, los dos servgrin que quedaban habían armado una fogata para que los sturik calentaran sus huesos. A unos metros de distancia, atada a un árbol por una delgada cadena de hierro de Nihilia, Valah podía sentir el agradable calor del fuego. Al despertar, revisó su pecho sin encontrar la gema del norte y, al mirar su brazo, se percató de que también le habían quitado el vitrex. Del otro lado de la fogata, Futz lo miraba embobado junto a los otros dos sturik. No podían quitarle los ojos de encima al maravilloso artefacto.

–¡Eso no te pertenece, sturik! –gritó Valah, interrumpiendo a sus captores, quienes la miraron simultáneamente.

Uno de ellos se puso de pie, caminó torpemente hacia ella y le dio una feroz bofetada, volteándole la cara.

–¡Eso lo decidimos nosotros, mujerzuela! –exclamó rabioso.

Valah enderezó su rostro y una gota de sangre cayó de su labio.

–Todos ustedes, servidores de la oscuridad, caerán junto con su amo –los desafió.

El sturik levantó su mano para golpearla nuevamente, pero Futz intervino:

–¡Suficiente!

Este lo miró irreverente y un walkran inmediatamente le mostró los colmillos.

–Mi walkran tiene hambre, ¿quieres ser su cena? –lo amenazó Futz.

El sturik lo miró con odio.

–¡Bah! –balbuceó, alejándose de Valah.

–¿Por qué no nos dejas torturarla? –le preguntó el otro sturik a Futz–. Lo hacemos todo el tiempo con los que no pagan tributos.

–Esto es diferente –contestó Futz–. Mírala… no es una mujer ordinaria. Lohgrin la querrá intacta.

Valah miraba el fuego mientras Futz hablaba y los otros sturik oían atentamente.

–¿Qué hay del guerrero que la acompañaba? –indagó el sturik que la había golpeado, tras una media hora de conversación.

–Un búho blanco –murmuró imperceptible Futz y se calló de pronto.

Al oír las palabras del sturik, Valah, que dormitaba agotada, despertó de golpe.

–¡¿Qué dijiste, sturik?!

–¡Métete en tus propios asuntos, mujer! –le respondió despectivamente Futz y se volteó a seguir conversando.

–Solo nos quedan dos servgrin y dos walkran. Si el guerrero nos encuentra, tal vez no podamos contra él –advirtió uno de los sturik.

–No se preocupen –los tranquilizó Futz–, un servgrin lo hirió con hierro de Nihilia, pronto estará muerto.

–¡¿Escuchaste eso?! –le gritó el sturik a Valah–. ¡Tu novio morirá! –y se largó a reír junto con los otros dos.

–¡Déjenme ir, seres repugnantes! –clamó Valah, tirando impotente de la cadena, mientras estos se burlaban.

–Cuidado –le señaló Futz–. La cadena es de hierro de Nihilia, si te lastimas, morirás, igual que tu novio.

–¿Podemos al menos jugar con ella? –preguntó en tono depravado un sturik, tocándose sus genitales.

–Si sigue comportándose así, haremos más que jugar con ella –expresó Futz, mirándola con una risa perversa, mientras los otros fantaseaban con lo que le harían.

A unos cuantos kilómetros del lugar del enfrentamiento, Vanir caminaba cojeando, sin destino, apoyándose de un árbol en otro. La infección de la herida causada por el hierro de Nihilia se extendía succionando su vitalidad, oscureciendo su piel y nublando su vista. A pesar de sus esfuerzos por continuar la marcha, el guerrero solo consiguió llegar a un roble, ante el cual cayó sentado, apoyando la espalda en su tronco.

–Valah, Va… –dijo, estirando la mano como si por unos sagrados segundos pudiera acariciar el hermoso rostro de la mujer, y sus brazos se rindieron antes de clausurar sus párpados.

EL CRISTAL DE OLUNDER

Letzog y Xanten se adentraban en el oscuro e impredecible Utsberg. Tras horas de avanzar entre la roca, llegaron a un cruce de tres túneles idénticos.

–¿Cuál tomamos? –preguntó Xanten levantando su antorcha.

–Tomemos ese –dijo Letzog, señalando con el dedo índice el conducto del medio.

Xanten lo miró incrédulo.

–Realmente no tienes un plan.

–Planificar en los laberintos de Utsberg es inútil –contestó Letzog–. Aquí nada es seguro. Solo nuestro ingenio para enfrentar lo inesperado nos permitirá salir bien de este lugar. Mantente alerta –añadió.

–¿Entonces nunca habías entrado aquí?

–Nunca. Hay límites a aquello que los aldagür podemos dominar y esto, mi querido Xanten, escapa a nuestro poder.

–¿A qué te refieres?

–El tránsito por dimensiones de tiempo diferentes es algo reservado solo a los hellmond, y ni siquiera a cualquiera de ellos –contestó el brujo, y, antes de continuar, levantó su brazo interrumpiendo la conversación–. ¿Lo oyes?

–¿Qué cosa?

–Presta atención –insistió Letzog.

–Es solo viento –dijo Xanten.

–¿Viento en las profundidades de la tierra? –replicó Letzog–. Sígueme.

Y comenzó a caminar rápidamente, entrando por otro túnel y luego por otro y otro hasta salir a una cueva del tamaño de un castillo, en cuyas paredes se veían cientos de grutas parecidas a las que habían recorrido.

–Es exactamente como lo describió –murmuró Letzog, mirando impresionado.

–¿Quién? –preguntó Xanten, observando asombrado el entorno.

–Utsberg habló de un lugar en las profundidades de la montaña que parecía una colmena de abejas. Según su historia, el nurmin apareció cuando escondía el tesoro en el rincón más oscuro. Al ver el oro, la criatura quedó tan fascinada que decidió robárselo y después de tragarlo lo llevó por uno de los agujeros en un viaje que, según él, duró tan solo minutos.

–Pero apareció un siglo después... –intervino Xanten.

–Así es.

–¿Qué pasó con los otros hombres que han entrado aquí?

–El nurmin dijo a Utsberg que lo dejaría libre por haberle traído algo tan bello, pero que si volvía por el tesoro lo haría desaparecer para siempre y que la misma suerte correría toda persona que se atreviera a entrar en este lugar –explicó Letzog, e hizo una pausa antes de continuar–: Los agujeros son portales de tiempo y espacio. Tenemos que hacer que nos lleve por el mismo por el que llevó a Naklin y sus hombres.

–¿Y cómo esperas volver si logramos llegar al tiempo que buscamos? –preguntó inquieto el guerrero.

–Encontraremos el objeto del tesoro que más ama y se lo ofreceremos a cambio –respondió el brujo.

–¿Y tú sabes cuál es?

–El cristal de Olunder.

Xanten miró al aldagür como si no creyera lo que oía.

–¿La piedra de naktia? –preguntó.

–Más bien su opuesto –repuso Letzog–. Es una piedra de krystallia también custodiada por el Guardián de los Secretos de Olunder, la única muestra de luz sólida conocida en el universo. Ella esconde el secreto de la

vida… Para un humano normal no pasaría de ser una joya, aunque más valiosa que cualquier otra, capaz de enloquecer por su belleza. Nadie sabe cómo pudo haber llegado aquí, pues los hellmond jamás hablaron de ella… todo lo que se conoce son rumores de que un diamante de Olunder había caído en posesión del nurmin.

–¿Entonces ni siquiera estamos seguros de que realmente se encuentra en este lugar?

–No, pero el nurmin parece creerlo.

–Fantástico –dijo irónicamente Xanten, mirando hacia los cientos de túneles del otro lado de la cueva. Y, tras meditar unos segundos, añadió–: Espera un momento, si realmente encontramos el cristal de Olunder, tendríamos todo el poder que necesitamos para derrotar a Lohgrin. Tú serías el brujo más temible que ha visto Asgalard. ¿Por qué entregárselo al nurmin?

–La piedra solo puede ser leída por el Guardián de los Secretos, en mis manos no sería más que una roca hermosa… –señaló Letzog–. Y si pudiera leerla no podría resistirla… su poder me destruiría o me convertiría en algo peor que Lohgrin.

–Voy a bajar –dijo resignado Xanten, fijando su mirada en el indistinguible fondo de la cueva.

–Xanten –lo llamó Letzog y el guerrero se volteó–. Si llegas a encontrarlo, no detengas tu mirada en él.

EL GUARDIÁN DEL ABISMO

Los geister y las tribus del este avanzaban rápidamente hacia el norte. Los servgrin caminaban en simétrica formación portando espadas, ballestas y lanzas, marcando el ritmo de la marcha con el retumbar de sus firmes pasos. Los siete geister montaban sus siniestros caballos formando una punta de triángulo delante del enorme bloque militar; tres hacia la izquierda, tres hacia la derecha y uno liderando. Más atrás, sin ningún orden, los hombres del este caminaban siguiendo el paso del lagarto de Morud.

Tras días de marcha ininterrumpida, las tropas alcanzaron finalmente el abismo de Kalek, que se extendía por cientos de kilómetros, trazando la frontera entre las tierras de los siete reinos y el norte. Al pisar el borde del precipicio, los geister se detuvieron. El otro lado se encontraba a medio kilómetro de distancia y en el fondo del abismo, apenas perceptible en la profundidad, fluía un río cuyo constante rugir rebotaba en el cañón.

–¿Dónde está el puente? –preguntó Lathren.

–Río arriba –contestó Eldren, que conocía el lugar mejor que el resto, y ordenó a su caballo caminar en esa dirección.

Los demás lo siguieron hasta llegar al puente, en cuya entrada se erguía una enorme escultura de roca que representaba a un guerrero hellmond. Su brazo derecho se estiraba hacia abajo apuntando amenazante con el dedo índice, su mano izquierda sujetaba la empuñadura de la espada y su mirada se clavaba en el suelo, como la de un gigante a punto de exterminar a un insecto.

–No tengo a esta roca entre mis recuerdos –dijo Eldren.

Morud se adelantó con su lagarto para examinarla de cerca.

–Parece que nos estuviera mirando –comentó Athrian.

–Es una advertencia hellmond –explicó Lohkram, señalando hacia unos símbolos inscritos sobre el pecho del guerrero de roca–. "Solo aquellos de corazón puro son bienvenidos en las tierras del norte" –leyó, traduciéndolos.

–¡Corazón puro! –exclamó Morud, riéndose con desprecio, y escupió al suelo, mirando al gigante a los ojos.

Lathren continuó leyendo:

–"Este es el puente de los hombres libres, ni siervos ni amos han de cruzarlo".

–¡Basta de toda esta basura hellmond! –repuso Eldren de pronto–. Los hombres del norte son débiles, no tienen un gobernante que los dirija, su organización es precaria y sus armas lo son aun más. Su unión es por lealtad, jamás por obediencia, lo que los hace impredecibles entre ellos mismos. No temen a ningún superior, son imprudentes e indisciplinados.

–Pero nadie los ha conquistado jamás –intervino Lohkram.

–Lohgrin no pudo someterlos porque son como animales salvajes: difíciles de atrapar e imposibles de domesticar... además, cuentan con la protección de la bruja... pero pueden ser destruidos –argumentó Eldren mirando al puente, cuya entrada se hallaba debajo de las piernas del gigante.

–¿Qué estamos esperando? –preguntó Morud, lanzándose a cruzar el abismo.

Pero Eldren sacó su espada y la apuntó a su cuello antes de que pudiera dar el primer paso. De inmediato, los hombres se pusieron en posición de combate para ir en ayuda de su líder, generando una marcial reacción de los servgrin, que al unísono apuntaron sus armas hacia ellos y les bloquearon el paso.

–Estoy salvando tu vida, hombre del este –le dijo Eldren, haciendo una señal para que se acercara un servgrin, a quien enseguida le dio la orden de avanzar por el puente.

Bajo la atenta mirada de todos, el servgrin caminó hasta llegar al otro lado. Al verlo cruzar, Morud empujó la espada de Eldren, sacándola de su cuello. El servgrin regresaba dando la señal de que el camino estaba despejado, pero, cuando se encontraba a pocos metros de llegar, una flecha voló paralela al puente atravesándole la nuca por debajo del casco. Tosiendo sangre, el servgrin dio unos pasos y cayó al abismo.

–¿No creíste que las tribus del norte iban a dejar desprotegida la única forma de llegar a sus tierras, verdad? –le dijo el geister, explorando con sus ojos el terreno escarpado y boscoso del otro lado. –No podemos cruzar por aquí –afirmó Lathren, que también analizaba el lugar.

–Podemos hacerlo en formación con escudos –propuso Lohkram, que estaba en silencio.

–Tratemos algo distinto –intervino Athrian–. ¡Protectores de Kalek! – gritó con su voz de espectro–, ¡si dejan sus armas, Lohgrin los compensará!

–¿Qué hace? –le peguntó Lathren a Eldren, que observaba sin dar respuesta.

Tras unos segundos, una voz profunda y espectral habló:

–¿Crees que somos tan estúpidos, rey caído?

Al oírla, los geister desenvainaron sus espadas y retrocedieron en sus caballos. Los servgrin y las tribus del este se aprestaron a combatir. –La roca habla –dijo Morud, mirando nervioso al gigante.

–Ninguna piedra parlante se interpondrá en los planes de Lohgrin –le contestó Eldren.

–¿Y qué hay de una que se mueve? –le preguntó desafiante el guerrero y un temblor comenzó a sacudir el suelo. Los geister se miraron desconcertados y, desatando un estruendo de rocas partiéndose, el gigante de piedra dio un paso al frente.

–Es un erding –comentó Lohkram, preocupado.

–¿Un erding? –preguntó Morud.

–Un guardián de la primera guerra de la antigüedad –explicó Athrian.

–Excelentes noticias –dijo Eldren, sarcástico, y dio la orden de retroceder.



Pero el gigante de piedra no les dio tiempo y avanzó atacando con su espada a una decena de servgrin, que volaron por los aires. Los siete geister bajaron rápidamente de sus caballos, alineándose para combatir.

–¡Espadas de nikrantes! –exclamó furioso el erding al verlas y asestó un golpe que estos, uniendo sus armas especialmente creadas para combatir a guardianes de krystallia, lograron contener con un solo movimiento defensivo.

El gigante de piedra lanzaba ahora golpes que eran esquivados por los geister, quienes, desplanzándose coordinados, le hacían leves daños en las piernas. Un golpe con su puño izquierdo sorprendió a Lohkram y Eldren, arrojándolos por los aires ante la mirada atónita de Morud y los hombres del este, que no sabían qué hacer.

–Hace una eternidad que no sentía el sabor de la sangre –dijo Lohkram, levantándose con el labio partido.

–Debemos quebrar su talón –agregó Eldren.

Lohkram lo miró asintiendo y ambos se lanzaron al ataque. Los demás geister entendieron de inmediato la estrategia y comenzaron un asalto sistemático sobre el mismo punto, rompiendo la piedra un poco más con cada golpe que daban. El erding resistía y combatía, golpeando ocasionalmente a algún geister que rodaba por el suelo y que quedaba aturdido unos segundos. En medio del fragor de la batalla, Morud apareció con docenas de sus hombres, impaciente por luchar.

–¡Ustedes no pueden hacer nada aquí! –exclamó el siempre silencioso Sakling–. ¡Retírense!

–¡Vinimos para pelear! –replicó Morud, y, tras hacer una señal, varios de sus hombres avanzaron cargando unas pesadas cajas de madera.

De su interior salieron pequeñas criaturas con aspecto de primate a las que entregaron sogas de cuero. Con una rapidez y agilidad increíbles, los monos subieron por las piernas del erding, que alcanzó a aplastar a un par de ellos antes de que le ataran las sogas en el cuello y los brazos, para después bajar dando acrobáticos saltos. Los geister se detuvieron observando asombrados el trabajo de las criaturas. Morud dio otra señal y decenas de sus hombres entraron corriendo a tomar las sogas, cargando todo su peso sobre la pierna más débil del gigante.

La pelea continuó hasta que el tobillo debilitado por el ataque de los geister terminó por quebrarse y el erding se desplomó, partiéndose en pedazos. Durante minutos todos observaron los restos del gigante de piedra,

que había logrado matar a varios servgrin y hombres del este.

–¿Cómo es posible que aún existan los erding? –preguntó Ralthor.

–No existen –dijo Eldren y añadió–: este solo ha sobrevivido por la energía hellmond del norte, de seguro es el último.

–Mejor que así sea, pues nos costó varios hombres y servgrin… –alcanzó a comentar Heroth y fue silenciado por un nuevo estruendo que hizo temblar el suelo.

–¿Qué ocurre? –preguntó Morud, asustado, mientras el temblor se intensificaba haciéndoles cada vez más difícil mantenerse de pie. Al levantar sus miradas, observaron cómo el centro del puente se desmoronaba cayendo al fondo del abismo dejando entre sus extremos una distancia que hacía imposible cruzarlo.

–¿Ahora qué haremos? –preguntó Sakling cuando el temblor se había calmado, con la vista fija en el gigantesco espacio en medio del único acceso sobre el abismo de Kalek.

–Malditos hellmond –dijo Lathren con rabia.

–Existe otro camino, pero nos retrasará varios días y nos costará hombres y servgrin –explicó Eldren, pensativo, y sin quitar la vista de los restos del puente.

–Bueno, no podemos regresar –se resignó Athrian.

–Debemos caminar por el abismo hacia el oeste, no estamos lejos –afirmó Eldren.

–¡Vamos! –gritó Morud, ordenando a sus hombres iniciar la marcha.

LA CACERÍA COMIENZA

En la torre de Nihilia, Lohgrin observaba sus dominios acompañado del Gran Sturik, cuyos cuervos sobrevolaban permanentemente Asgalard en busca de información.

–Los geister han encontrado resistencia –dijo el sturik.

–Las fuerzas de krystallia son perseverantes, pero sus días están contados –declaró Lohgrin–. Antes del fin del próximo ciclo lunar, todos los habitantes de la superficie serán dominados. Los geister y las tribus del

este habrán sometido a los hombres de las tierras altas y el miedo a las criaturas ocultas doblegará la voluntad de los demás –y, cambiando de tema, se dirigió al Gran Sturik–: No he sabido nada de los demás sturik.

–Probablemente los humanos atraviesan los bosques densos de las tierras bajas, donde los cuervos no pueden verlos.

–No importa, existen otros ojos que nos permitirán ver –dijo Lohgrin, acercándose a la fuente del oráculo, que enseguida mostró el rostro de Arthesia, tan bello que los ojos del Gran Sturik no lo resistieron.

–Aquí tienes una pequeña prueba del poder de krystallia, sturik. Este engaño es lo que los humanos llaman belleza… los hellmond les enseñaron que lo bueno, lo verdadero y lo bello son inseparables, pero debemos hacer que lo olviden… –sentenció Lohgrin, hundiendo su dedo necrosado en el agua de la fuente, haciendo que la imagen de Arthesia se disipara–: En nuestro reino nada será verdadero en sí mismo y nada será bello en sí mismo... me tomó milenios entenderlo, porque la luz de krystallia me cegaba… es el lenguaje el que define la verdad en la mente de los hombres... –continuó Lohgrin. El agua reflejaba ahora su horrendo rostro–. Crea un nuevo lenguaje en que no haya jerarquías ni diferencias y muchas de las pasiones que los hacen miserables serán domesticadas... Mi reino será un reino en que no habrá feos ni bellos, ricos ni pobres, aristócratas ni plebeyos, pues ningún hombre podrá reclamar en nada ser mejor que otro, todos se deberán a mí, la única fuente de conocimiento y autoridad... –finalizó Lohgrin, y tan pronto sacó su dedo de la fuente, el rostro de Arthesia reapareció.

–Jamás conseguirás extirpar por completo la verdad del corazón de los hombres –advirtió el oráculo, desafiante–. Aun cuando, por miedo, finjan que no pueden ver, siempre habrá algo en ellos que despertará cuando la belleza se haga presente.

–No es cegarlos a lo que krystallia presenta como bello, verdadero y bueno, bruja, lo que conseguiremos cuando nikratia haya tomado Asgalard por completo y mi lenguaje resuene en sus mentes día y noche… nuestro propósito es que odien esas cosas y busquen destruirlas cuando se les aparezcan. Los valores de krystallia serán subvertidos por los nuestros y la moral de los más débiles reinará en las mentes incluso de los mejores

humanos, haciéndoles imposible aspirar a cualquier tipo de excelencia o elevación. Ni siquiera necesitaremos de un ejército para dominarlos, pues el único objeto posible de su adoración y admiración será el poder que los gobierna desde Nihilia y el orden perfecto que hemos creado. Ahora, dime lo que ves –le ordenó, molesto.

–Has enfrentado contratiempos, pero tus planes se desarrollan bien, amo de las sombras. La oscuridad avanza y tu poder crece con ella, pero tu objetivo no ha sido cumplido... existe un portal de Faren abierto en Asgalard, una mujer busca las tierras del norte para limpiar el veneno de los geister. Si las alcanza será tu perdición.

–¡¡¿Una mujer?!! –gritó Lohgrin, enfurecido.

Temeroso, el Gran Sturik tomó distancia de manera imperceptible.

–No podía ver entonces lo que puedo ver ahora, brujo negro –dijo Arthesia.

–Dime más –exigió.

–Nikratia crece dentro de ella, en un par de días la infección en su interior habrá avanzado y será tuya.

–Aún no me has dicho quién es el que la ayuda –preguntó Lohgrin, impaciente.

El Gran Sturik guardaba silencio y observaba con atención.

–El hombre de otra época, el sabio, le entregó la piedra que le muestra el camino. Otro de nuestros tiempos, pero de estirpe superior, la protege.

–¿Un brujo la ayuda?

–Así es –contestó el oráculo.

Lohgrin se detuvo un instante y se puso a meditar.

–No puede ser él… –murmuró.

–No lo es… –comentó Arthesia, adivinando el pensamiento que mortificaba a Lohgrin.

–¿Qué más?

–Guerreros sin otro amo que su propia voz se unirán para combatir a tus fuerzas y la mujer que respira el frío aire del norte intentará salvarla… tal vez lo logre –profetizó Arthesia, y se desvaneció, dejando la imagen de Aldahaid en el espejo de agua.

Lohgrin enfureció y golpeó el agua, haciéndolo desaparecer.

–Llegó el momento –declaró, mirando al Gran Sturik, quien sabía a lo que se refería.

–Se lo traeré, mi señor –le contestó.

El Gran Sturik bajó los cientos de peldaños de piedra de la torre central hacia la base del palacio, donde ordenó a dos servgrin que hacían guardia en el final de la escalera que lo siguieran hasta una puerta de hierro en el subterráneo. Frente a ella, tomó tres llaves que colgaban bajo su ropa, las metió en las tres cerraduras y las giró abriéndolas una a una. En la habitación, iluminada con antorchas, dormitaba el sakran, sentado sobre una banca de piedra.

–El amo te convoca –dijo temeroso el Gran Sturik a la distancia.

Pasaron unos segundos y el sakran levantó su mirada, provocando terror en el Gran Sturik, que de inmediato se refugió detrás de los servgrin. Con voz temblorosa, agregó:

–Te… te espera… en la torre.

La bestia se puso de pie, fijando su vista adelante, sin enfocarla en nada.

–Sígueme –indicó, y comenzó a caminar hacia Lohgrin, escoltado por los servgrin, que se interponían entre él y el demonio.

Cuando iban en el último tercio de las escaleras, el Gran Sturik oyó caer algo metálico al suelo. Al voltearse, vio cómo el sakran devoraba la garganta de un servgrin, al que sostenía con el brazo derecho, mientras estrangulaba con el brazo izquierdo al otro. Aterrado, el Gran Sturik corrió hacia arriba, mientras el demonio avanzaba tras él jadeando con el hocico ensangrentado. Al llegar a la cima de la torre, encontró la puerta de la habitación de Lohgrin entreabierta.

–Mató a los dos servgrin –informó, apenas respirando, luego de entrar sin anunciarse.

–Lo sé –contestó Lohgrin, que volteó justo cuando el sakran aparecía.

Rápidamente, el Gran Sturik se pegó a una muralla.

–No tengas miedo, nuestro cazador debe comer –dijo el brujo, acariciando un hombro de la horrible criatura–. La carne de servgrin es su favorita –agregó con naturalidad–. Es tiempo de que me traigas a esos humanos. Quiero viva a la mujer, al resto mátalo –le ordenó.

El demonio miró, indicando a una mesa de piedra sobre la que reposaban una armadura, un machete de hierro de Nihilia y un casco, todos objetos que habían encontrado junto a él en los hielos que lo habían preservado.

–Son tuyos, tómalos.

El sakran los tomó y apretando los puños partió de cacería luego de soltar un rugido espantoso que retumbó por todo el palacio.

UNA VISITA INESPERADA

Valah luchaba con el cansancio, que la forzaba a cerrar los ojos y poner pausa a sus pensamientos de escape. Un walkran la vigilaba echado a pocos metros, detrás de los servgrin, que hacían guardia cerca de Futz, cuyos ridículos ronquidos se alternaban con los de los otros dos sturik.

Derrotada por el agotamiento, finalmente se durmió, pero el paso al sueño profundo fue interrumpido súbitamente por un extraño y breve zumbido que pasó rozando su oído. Al entreabrir sus ojos, vio una flecha clavada en la cabeza del walkran, que ahora yacía muerto y ensangrentado sin haber cambiado la posición vigilante en que lo había visto por última vez. El segundo walkran solo alcanzó a ponerse de pie antes de que otra flecha se incrustara entre sus ojos, matándolo al instante.

La inyección de adrenalina que recibió al ver la muerte de los animales la llevó a intentar librarse nuevamente de la cadena que la ataba al árbol, lo que llamó la atención de los desprevenidos servgrin, quienes de inmediato voltearon para encontrarse con los cadáveres de sus walkran. Espadas en mano, se lanzaron sobre la muchacha, pero otras dos flechas que volaron con artística precisión perforaron sus cráneos justo antes de que pudieran alcanzarla. Valah buscó inútilmente a los arqueros entre la densa vegetación, mientras los sturik seguían durmiendo pesadamente, como si nada ocurriera. De pronto, frente al árbol al que estaba encadenada, apareció un hombre cubierto de ropajes oscuros, con una capucha que proyectaba una sombra sobre su rostro. Tras acercarse, el hombre sacó su espada y la elevó con la clara intención de dar un golpe devastador.

–¡Espera! –exclamó Valah, alzando los brazos, y la espada cayó fulminante sobre ella.

Al oír su grito, Futz despertó agitado, constatando con pavor que toda su protección yacía muerta y que su rehén había desaparecido. Sin alertar a los otros sturik, corrió hacia el bosque, pero antes de que diera un solo paso, una flecha atravesó su pierna. Sus bramidos de dolor hicieron que los otros sturik despertaran, encontrándose con un imponente hombre que caminaba amenazante hacia ellos portando un arco y una espada. Tras él apareció Valah, que de inmediato se paró frente a Futz.

–Dame eso, criatura asquerosa –le dijo, arrebatándole el vitrex.

Enseguida lo registró buscando la gema del norte que el codicioso sturik le había robado, pero antes de que pudiera recuperarla, este la arrancó de la cadena y se la tragó.

–Te abriré en dos y la sacaré de tus tripas –lo amenazó Valah, golpeándolo en la cabeza.

–No es necesario –la interrumpió el hombre–. Lohgrin hará con él algo peor.

–¡¿Y quién eres tú, ah?! –le preguntó Futz al misterioso personaje, que con un golpe de su espada había cortado la indestructible cadena de hierro de Nihilia.

Este caminó hacia el sturik, que retrocedió sobre su trasero temiendo que lo matara, y sacándose la capucha desató el terror en la mirada de los tres sturik.

–De… de… deberías estar muerto… –tartamudeó Futz.

–La muerte llega cuando es su momento –contestó Arleng–, y el tuyo ha llegado...

–Vanir está herido, dijeron que moriría –le susurró Valah al oído.

–Hierro de Nihilia –dijo Arleng, mirando las armas que portaban los servgrin–. ¿Hace cuánto…?

–No lo sé… seis horas, tal vez.

–Casi no nos queda tiempo. ¡Sturik! –gritó, elevando su espada–. ¿En qué lugar está el guerrero?

Pero Futz, que se quejaba por el dolor que le causaba la flecha en su pierna, se rehusó a hablar, moviendo la cabeza hacia el lado.

–Por Faren, juro que te mataré si no me lo dices… –insistió Arleng, poniendo el filo de su arma en la garganta de Futz, que sudaba como si hubiera corrido durante horas.

–Le temo a Lohgrin más que a la muerte –contestó.

–Es al norte de aquí, cerca de las rocas grises –dijo uno de los dos sturik, que miraba con pavor la escena, sabiendo que, si Futz no hablaba, ellos serían los siguientes en perder la cabeza.

–Si no es ese el lugar regresaré por ustedes… –amenazó Arleng, dándose la vuelta para emprender el camino.

–Espera –intervino Valah, acercándose–. Hablaste de un búho blanco, ¿por qué?

Arleng se volteó de inmediato.

–No hay nada que pueda decirte, mujerzuela –contestó desafiante Futz.

Valah se agachó, tomó la flecha que el sturik tenía clavada en la pierna y comenzó a moverla desgarrando su carne hasta topar con el hueso. Los espantosos gritos de dolor del sturik podían oírse a kilómetros de distancia.

–Seguiré haciendo esto hasta que me digas todo lo que quiero saber –le dijo Valah, disfrutando de la tortura.

–¡¡Por favor, detente, te contaré todo!! –suplicó finalmente Futz, y, jadeando de dolor, comenzó a hablar–: Es una historia que se ha contado en mi familia por generaciones –hizo una pausa para recuperar el aliento–. Mis antepasados, como todos los sturik, vigilaban a los rebeldes prisioneros en las cuevas de Wallenstein. Un día, uno de ellos, harto de la vida en el encierro, salió al campo de batalla y se acercó al ejército enemigo haciéndose pasar por un animal salvaje…

Al oír lo del animal salvaje, los otros sturik se miraron incrédulos entre sí.

–¡Ey! –les gritó Futz–. ¡Hace miles de años nuestros antepasados no eran tan atractivos como somos nosotros hoy!

Valah y Arleng se miraron de reojo y Futz, que amaba narrar relatos, prosiguió como si la historia lo hubiera capturado:

–Ahí vio a un guerrero formidable que lideraba tropas humanas y las hacía pelear como si supieran exactamente lo que pensaba el enemigo. Bajo su mando, estos hombres, con la ayuda de unos pocos hellmond, pues casi

todos habían sido destruidos a comienzos de la era de Zoring, derrotaron a las fuerzas oscuras. Se decía que la madre de este guerrero descendía directamente de Faria…

–¡Continúa! –ordenó Arleng.

–En la batalla, este guerrero peleaba como un hellmond; su técnica, energía y fuerza eran parecidas, pero además recibía inesperadas ayudas: inundaciones que afectaban a las tropas enemigas, tormentas e incluso animales que los atacaban sin razón alguna. El guerrero iba siempre acompañado por un búho blanco que sobrevolaba el lugar en el que se encontraba. Se decía que los ojos del búho le permitían ver de noche y espiar a los enemigos mientras dormían…

–¿Por qué hablaste de él? –interrumpió Valah.

–Porque vi pasar a uno cuando tu amigo peleaba con mis servgrin… El libro de Asgalard dice que el viajero nocturno habita en Walthen y que recorre los siete reinos para reencontrarse con su nuevo amo, el que, como el primero, será un heredero de Faria.

–¿Cómo sabes todo esto? –preguntó Arleng asombrado, pero Futz guardó silencio.

–Porque espió a Lohgrin hablando con el oráculo –dijo un sturik.

Futz lo miró abriendo los ojos, sorprendido de que conociera la historia.

–Es por eso que el Gran Sturik te hizo arrojar al río oculto… no fue por robar, sino por entrometido –agregó.

–Debemos irnos –intervino Arleng.

Valah asintió y partieron inmediatamente.

Tras verlos desaparecer entre los árboles, los sturik respiraron aliviados, pero el peligro no había desaparecido para ellos, pues, cuando se aprestaban a abandonar el lugar, dos flechas rasgaron la oscuridad clavándose en las piernas de los sturik que acompañaban a Futz.

–¡Maldito herrero! –gritó entre quejidos uno.

–¡Deberíamos haberlo matado! –exclamó el otro, revolcándose de dolor mientras Futz sonreía por no ser el único herido.

IV

EL AVANCE DE LAS SOMBRAS

UNA NEGOCIACIÓN PELIGROSA

Xanten descendía hacia las profundidades de la cueva por rocas resbaladizas que ofrecían pocos cantos para afirmarse. Zumbidos seguidos de absoluto silencio, provenientes de los miles de túneles que lo rodeaban, indicaban los lugares por los que se movía la impredecible criatura.

–El nurmin se encuentra cerca –le dijo Letzog cuando el guerrero analizaba la pared intentando descubrir la parte del camino menos peligrosa–. Lo distraeré mientras buscas el cristal.

El kriegard asintió y continuó el arriesgado camino, aferrándose a las piedras con todas sus fuerzas. Cuando ya había avanzado un buen trecho, el brujo cerró sus ojos y con los brazos extendidos comenzó a murmurar palabras que viajaron como un poderoso eco por los laberintos, hasta llegar a las entrañas de Utsberg.

Sabiendo que el nurmin no tardaría en aparecer, Xanten aceleró el paso para cubrir a tiempo la distancia que lo separaba del fondo de la cueva. Algo más abajo, una gran roca sobresaliente le ofreció un espacio cómodo para detenerse a revisar el entorno. Pudo ver otro peñasco unos metros hacia su derecha, que le permitiría seguir descendiendo por un costado más fácil. Luego de meditarlo unos segundos, tomó impulso y saltó hacia él; pero en medio de su afinada trayectoria, un sorpresivo viento huracanado lo lanzó contra la pared, haciéndolo caer sobre un denso musgo verde que amortiguó el aterrizaje.

Intentando recuperar la respiración, Xanten volteó nuevamente hacia arriba, encontrándose a Letzog erguido frente a un gusano transparente de color gris luminoso, cuyo etéreo cuerpo se extendía a través de toda la

cueva. El nurmin no tenía orejas, aunque dos antenas se empinaban sobre su cabeza y un rostro arrugado contorneaba claramente dos ojos redondos sobre algo parecido a una nariz y una boca.

–¿Qué hace un brujo en las entrañas de Utsberg, donde su poder es inútil? –preguntó con una voz grave que rebotó en las paredes–. ¿Vienes a robarme? –continuó enojado, agrandándose frente a Letzog.

–He venido por tu ayuda –contestó sin rodeos el aldagür.

–Tú sabes que podría hacerte desaparecer para siempre en los laberintos del tiempo –expresó el ser, y, tras dar una vuelta por lo alto de la cueva, volvió a situarse ante Letzog–. Jamás había visto a un brujo llegar a este lugar, pues no son codiciosos como los humanos –comentó.

–Necesito a Naklin y a sus guerreros –replicó Letzog, yendo directo al grano.

Furioso, el nurmin dio dos vueltas y se situó otra vez frente al brujo, amenazante.

–¿Crees que soy tu sirviente? Esos miserables querían mi tesoro. –¿Qué hiciste con ellos? –preguntó Letzog.

–Debería engullirte en este mismo momento –dijo el nurmin abriendo una boca gigante, como si fuera a tragarlo completo.

Abajo, Xanten se esforzaba por superar el dolor y ponerse de pie para continuar la búsqueda del tesoro. A unos metros divisó su espada, que había salido expulsada en el choque luego de que el nurmin agitara el aire al hacer su entrada. Cojeando, se acercó a ella y de un solo tirón la removió de la piedra en que se hallaba ensartada.

Intrigado por su fragilidad, el kriegard comenzó a picar y romper la roca hasta descubrir, sin quererlo, el secreto del nurmin: cientos de monedas de oro, plata y otras joyas resplandecientes de inigualable belleza se encontraban en su interior. Al examinar su alrededor, Xanten notó que miles de rocas similares aparecían como hongos adheridos a las paredes de la cueva, algunas en lugares inalcanzables. El astuto nurmin había dividido el tesoro en pequeñas fracciones, ocultándolo en piedras huecas para evitar que en su ausencia pudiera ser robado. Ahora Xanten se enfrentaba a la imposible tarea de descubrir en cuál de ellas se ocultaba el cristal de Olunder.

El nurmin perdía la paciencia con Letzog, quien, en un rápido movimiento, lo golpeó con su espada antes de ser devorado. El golpe generó tal destello que iluminó toda la cueva, llamando la atención de Xanten, que desde la profundidad pudo ver la espada de Letzog brillando como encendida.



–¡No puede ser! –exclamó indignado el nurmin, sacudiendo su cabeza de un lado a otro–. ¡Ningún metal puede dañarme!

–No soy un brujo ordinario, gusano del tiempo. Soy un aldagür, un protector de krystallia, y esta arma sirve a Faren, creador del universo –contestó Letzog, disponiéndose a lanzar un nuevo ataque.

El nurmin retrocedió, deteniendo el movimiento pendular que hacía con la cabeza.

–Los aldagür están muertos. Las sombras gobiernan la superficie.

–¿Ves esta espada?

El nurmin se acercó. Tras fijar su vista en el arma, comenzó a gesticular expresiones de molestia y confusión.

–¿Cuántas armas así crees que existen? –continuó el brujo, que hacía todo lo posible por mantener la atención del gusano, sabiendo que no podría resistir un verdadero combate contra él.

Dudoso, el nurmin miraba la radiante espada con reverencia.

–¿Vas a ayudarme? –preguntó Letzog, esperando que el nurmin se calmara.

Pero en el instante en que parecía hacerlo, el filo del arma reflejó fugazmente el fondo de la cueva, delatando al guerrero, que se encontraba junto al tesoro.

–¡Ladrones! –gritó enfurecido el gusano y se dejó caer como un relámpago sobre Xanten.

De inmediato, Letzog saltó al vacío sosteniendo su espada con ambas manos. Pero antes de que pudiera alcanzarlo, el nurmin ya había engullido a Xanten, quien ahora flotaba inconsciente en medio de su largo y traslúcido cuerpo. Pocos segundos después, el aldagür clavó su espada en el lomo de la criatura, que entre rugidos se sacudió de dolor, arrojándolo al suelo.

–¿Creíste que podrías robarle al nurmin, hechicero impostor? –le dijo el gusano, que ahora se alzaba peligroso frente a él.

Letzog se puso de pie y estiró el brazo:

–Ya te robé –le contestó, y, abriendo su mano, le mostró un precioso cristal que irradiaba una singular luz azulina.

–¿Cómo encontraste eso? –replicó el nurmin, estupefacto–. ¡Eso es mío!

–Te dije que no era un brujo cualquiera. Ahora libera a mi amigo –exigió Letzog.

–¡Tu amigo es un ladrón y merece desaparecer! –vociferó el nurmin, furioso.

–Tú sabes que puedo destruirlo con mi espada –contestó Letzog, poniendo el cristal sobre una roca, preparándose para partirlo en dos.

–¡Alto! –gritó el gusano, comenzando a mover su cuerpo como si tuviera arcadas, regurgitando. Tras rodar por las rocas, Xanten despertó del sueño en que lo había sumergido la energía gris–. ¡Ahora dámelo!

–Tráenos a Naklin y sus hombres, y el cristal será tuyo –contestó el brujo.

–Los guerreros duermen fuera del espacio, alguien debe despertarlos para que puedan regresar –dijo el nurmin–. Si los quieres, debes ir a buscarlos tú mismo, aldagür.

–Tú trajiste a Utsberg –respondió Letzog, sospechando que intentaba tenderle una trampa.

–Ah, Utsberg, ese viejo embustero. Él nunca viajó por los túneles del tiempo. Miren este lugar.

Letzog y Xanten recorrieron las cavernas con la mirada sin entender a qué se refería.

–Aquí no pasa el tiempo, brujo. Utsberg se escondió durante cien años con el tesoro, hasta que yo lo encontré y se lo arrebaté.

–Muy bien, nurmin, iré a buscarlos… pero si no regreso, jamás tendrás tu cristal –advirtió Letzog.

El nurmin abrió su enorme hocico, dispuesto a que Letzog entrara.

–¡Espera! –exclamó Xanten, acercándose a hablarle en voz baja de modo que el nurmin no pudiera escuchar–. Déjame ir, mi pérdida para la causa de krystallia será menor si no regreso.

Letzog lo miró a los ojos:

–A veces, aquellos de los que más esperamos, fracasan ante los desafíos más simples. Y otras, aquellos de los que nadie espera nada, logran transformar el mundo –y, fijándose en el nurmin, agregó–: nunca se sabe quién será el que escribe la última página de una historia como esta. Yo iré por Naklin y sus guerreros, tú ve con Valah y Vanir. Un terrible mal los persigue y necesitarán de tu ayuda para llegar a las tierras del norte. No les falles –dijo Letzog, caminando hacia el gusano.

–¿Cuándo te veremos? –le preguntó Xanten.

Deteniéndose antes de dar el último paso, Letzog contestó:

–No lo sé. Si es necesario, toma el camino bajo tierra… tú sabes a lo que me refiero.

Y sin esperar otra pregunta del guerrero, enfundó su espada y entró en el nurmin, que en pocos segundos se elevó, desapareciendo con él por uno de los túneles.

LAS ESCALERAS DE KALEK

–No hay nada aquí –dijo Morud, explorando el abismo.

–Mira de nuevo –insistió Eldren desde su caballo.

Acercándose al borde del precipicio, Morud se concentró y, entre la niebla moviente que cubría las paredes del acantilado, observó cientos de rocas formando toscos peldaños que descendían hacia la profundidad.

–No se ve tan difícil –expresó confiado.

–Este abismo ha sido la tumba de muchos hombres –replicó Eldren–. Tenemos que dejar los caballos aquí.

Tras desmontar, comenzó a descender saltando con agilidad de un peldaño a otro, señalando el camino con su flamante capa oscura, que se distinguía entre la niebla. Los demás geister siguieron y luego Morud, cuyo lagarto, acostumbrado a caminar en terrenos rocosos, saltaba de roca en roca sin problemas. Finalmente, se sumaron los servgrin y los hombres del este, quienes bajaban cuidando cada paso que daban.

A pesar de que el avance era rápido y sin dificultades, Eldren levantaba inquieto la vista una y otra vez.

–Estás demasiado nervioso para ser un espectro –le gritó Morud, burlándose luego de bajar dos peldaños de un salto.

En ese momento, un ruido extraño irrumpió en el ambiente, obligando a Eldren a detener de inmediato el descenso.

–¡Agáchense! –ordenó, y una ráfaga se desató sobre ellos. Morud alcanzó a aferrarse a unas piedras sobresalientes evitando la caída al vacío. Con menos suerte, uno de sus hombres fue arrastrado por el viento, impactando a otros dos, que se perdieron con él en el fondo del abismo.

–¡Continuemos! –mandó Eldren cuando el peligro había pasado.

Tras bajar varios metros, un peldaño sobre el que caminaba un servgrin se desmoronó sorpresivamente, enseguida se desplomó otro sobre el que se encontraban dos hombres del este y luego otros comenzaron a colapsar, perdiéndose en la profundidad de Kalek. Desesperados, todos saltaban de un peldaño a otro escapando de aquellos que desaparecían bajo sus pies, entre los gritos de quienes se perdían en el vacío. Cuando habían descendido decenas de metros y parecían haber dejado atrás la amenaza, una espesa neblina los obligó a parar. Sin poder ver más allá que sus propias manos, hombres del este y servgrin erraron sus pasos y cayeron al abismo, dejando solo el timbre lejano de sus alaridos como testimonio de su fugaz presencia.

–¡Nadie se mueva hasta que aclare! –gritó Eldren.

Veinte minutos debieron transcurrir para que la niebla comenzara a despejarse y el recorrido continuara. El lecho del río se podía ver ya con claridad, creando alivio en el ejército de Lohgrin, que deseaba dejar las escaleras de Kalek antes de que ocurriera un nuevo evento. El último tercio del camino se encontraba cubierto por una vegetación de gruesas raíces que trepaban por las paredes del acantilado.

–No las toquen –previno Eldren, mirándolas con sospecha.

El descenso continuó hasta que un hombre del este tropezó y tomó una de las raíces para evitar caer al vacío.

–Se movió –dijo de pronto un guerrero junto a él.

–¿De qué hablas? –preguntó Morud, que se encontraba cerca.

–La raíz se movió –insistió el hombre.

–Imposible –señaló Morud, e inclinándose desde su lagarto, tomó su sable y cortó una raíz ante la mirada temerosa de sus hombres.

–¡Eres un estúpido! –lo increpó Lohkram al ver lo que había hecho.

–¡Bah!, es una planta, nada más –se justificó Morud, arrojándola–. Lo ven, no pasa nada.

Y tan pronto guardó su sable, fue golpeado por una raíz que lo hizo volar contra la pared del acantilado, donde otras más pequeñas se le enrollaron en el cuerpo y en el cuello para estrangularlo. Rápidamente, uno de sus hombres tomó una cuchilla y cortó las raíces que lo sometían.

Minutos de calma transcurrieron, haciendo pensar a todos que lo peor ya había pasado, cuando un ruido de rocas desprendiéndose fulminó sus esperanzas. Al mirar hacia abajo, el grupo vio miles de raíces que se separaban de la pared y retrocedían, moviéndose en el aire como un monstruo con infinitos brazos.

–Odio el norte –dijo Lathren antes de que estas se lanzaran sobre él y comenzara a cortarlas por decenas, sin acabarlas, pues otras siempre llegaban para reemplazar a las que había cortado.

Algunos hombres del este y servgrin eran arrancados por ellas y arrojados a la profundidad, donde desaparecían tragados por miles de raíces que se mezclaban aparentando un nido de serpientes.

–No podemos seguir combatiéndolas –reconoció Eldren, agobiado por la inacabable lucha–. Debemos llegar a esa roca –agregó, mirando una alargada piedra, que, más abajo, permitía saltar hacia un profundo pozón de agua que se formaba en el río.

Cortando las raíces que lo atacaban, descendió hasta la piedra y saltó cayendo decenas de metros hasta aterrizar intacto en el pozón de agua. Imitándolo, algunos saltaron desde más arriba, reventándose sobre las rocas, mientras que otros con mejor fortuna, como Morud y su lagarto, caían directamente en el agua. Protegidos por servgrin que cortaban raíces para facilitarles el paso, los geister alcanzaron a saltar desde la roca señalada por Eldren, siguiendo su misma suerte.

En la orilla del río, los sobrevivientes se reagruparon esperando a los demás, que uno a uno llegaban tras la monumental caída.

–¿Cómo vamos a subir eso? –preguntó Lohkram, cuando todo había regresado a la calma, apuntando al enorme murallón de roca que tenían enfrente.

–No lo subiremos –contestó Eldren–. Bajaremos por el río hasta el valle de los muertos, desde ahí podremos avanzar hacia los bosques.

UN REGRESO IMPOSIBLE

–Es demasiado tarde –dijo Arleng tocando el cuello de Vanir para ver si tenía pulso.

Desconsolada, Valah abrazó el cuerpo sin vida del guerrero y comenzó a apretarlo cada vez más fuerte. Arleng tomó distancia para darle un momento de intimidad a la muchacha, que no podía contener el torrente de lágrimas que inundaba su rostro. Progresivamente, el llanto dio paso a palabras incomprensibles, cuya intensidad creció hasta que el vitrex estalló en luz, enceguecienndo por un segundo a Arleng. Al recuperar la visión, pudo observar cómo una parte pequeña de vitrex, convertida en una luminosa enredadera, se introducía por la nariz de Vanir mientras Valah continuaba en un estado de trance que el viejo herrero observaba estupefacto a distancia. Observó disiparse más y más la negrura que había infectado la piel del guerrero, permitiendo a la vitalidad retornar a su cuerpo.

Vanir despertaba de golpe, vomitando un líquido negro.

–Me trajiste de regreso –balbuceó abriendo sus ojos, confundido y mareado. Cómo… –alcanzó a decir en una voz apenas perceptible por el malestar que sentía mientras continuaba escupiendo el veneno del hierro de Nihilia.

–No estabas tan lejos –contestó Valah, besándolo en la frente–. Mira quién está aquí –indicó, dándole espacio para que se pusiera de pie.

–¿…Arleng? –preguntó sin poder reconocerlo de inmediato debido a las heridas en el rostro del viejo y a la dificultad con la que aún veían sus ojos.

El viejo herrero asintió conmovido y se acercó a Vanir, quien, con sus pocas fuerzas, esbozó un abrazo en el que su cuerpo debilitado se dejó colgar de él.

–Bebe esto, te ayudará a recuperarte –le dijo el herrero y le pasó una petaca con un brebaje de diversas hierbas que había preparado antes de partir de su hogar. Vanir tomó de inmediato varios sorbos.

–Tengo algo para ti –y con esfuerzo recogió un objeto del suelo.

–Balmung –sonrió ella, alegre de tener nuevamente su espada.

Sin embargo, antes de que pudiera recibirla, su alegría fue desgarrada por un intenso dolor en el vientre.

–Debemos ir a campo abierto –expresó Arleng mirando a Vanir, que ya sentía sus fuerzas volviéndole al cuerpo–. ¿Puedes caminar?

–Creo que sí –contestó ella, y se puso de pie, pasando su brazo por el cuello del guerrero.

Durante horas los tres caminaron, deteniéndose solo al llegar a una gran pradera.

–¿Cómo estás? –le preguntó Arleng a Valah.

–Mejor, pero siento que no me queda mucho tiempo.

–Ahora avanzaremos más rápido –dijo el herrero, y silbó con fuerza hacia la brisa, que transportó el agudo sonido por el valle.

–¿Vinieron? –murmuró Vanir.

El viejo herrero asintió.

–¿Qué hay de los cuervos?

–Cuando desperté de las torturas, lo primero que hice fue construir esto –respondió Arleng, mostrando su arco al guerrero, que no había reparado en él hasta ese momento. La madera era blanca, liviana y muy lisa–. Es el más preciso y potente que jamás he hecho. Con él me dediqué a cazar a todos los cuervos que sobrevolaban el área. Estaremos libres de ellos por un tiempo –aseguró.

–¿Qué clase de madera es esta? –preguntó Vanir, rozando el arco.

–Hueso de servgrin –contestó Arleng.

Vanir y Valah, que ya se sentía mejor, se miraron un tanto perturbados.

–Ah, ahí están –dijo Arleng, apuntando a los dos mismos caballos que antes habían ayudado a la pareja a escapar de Futz y sus secuaces. Se acercaron galopando.

–Con ellos llegaremos al norte en unos pocos días, no hay tiempo que perder –dijo Vanir montando su corcel, y estiró el brazo para ayudar a Valah a montar junto a él.

Tras una prolongada cabalgata, con la noche clausurando implacable el corto día de invierno, alcanzaron un pequeño bosque.

–Deberíamos descansar unas horas aquí –propuso Arleng.

–Iré por leña –contestó Vanir, desmontando.

–Bien, yo revisaré el lugar y buscaré algo para comer –dijo Arleng, tomando su arco y flechas.

En poco rato, la fogata ardía y la pareja se calentaba junto a ella, mientras Arleng continuaba de cacería.

–Olzog tenía razón: un accidente me dio la respuesta –comentó Valah, rompiendo el hipnótico sonido del fuego al consumir la madera.

Vanir la miró sin entender de qué hablaba.

–"Es tuyo, pero no te pertenece, sobrevivirás a través de él y morirás por él" –recordó ella, repitiendo el acertijo del roble dorado–. Al principio no lo entendí, pero ahora puedo verlo… el sturik me dio la pieza que faltaba para descifrarlo… encontré al búho blanco –concluyó Valah, posando su mano sobre el pecho de Vanir, que quiso hablar, pero ella le puso un dedo sobre la boca en señal de que guardara silencio.

Enseguida comenzó a acariciar su mejilla, mirándolo con sensual fascinación, y acercándose a su oreja la mordió suavemente.

–Esta es la noche en que salvamos Asgalard –le susurró y lo besó en los labios, desatando la pasión del guerrero, que se entregó indefenso a la belleza magnética de Valah, para recorrer con sus manos los contornos perfectos de su esbelta figura.

Paño tras paño se desnudaron el uno al otro para luego dejar sus cuerpos ser llevados por una fusión ardiente de la cual jamás regresarían. Así, ante el vuelo mudo de un búho blanco que desaparecía luego de dibujar tres círculos sobre ellos, el guerrero huérfano y la joven campesina sellaban el pacto sagrado al que Faren los había destinado.

LA ESTELA DE UN DEMONIO

Xanten se dirigía hacia el único camino que podría llevarlo a tiempo a las tierras del norte, un camino oscuro, infestado de monstruos y repleto de cadáveres de quienes habían osado recorrerlo alguna vez. Con cada paso que daba, el kriegard se sumergía más profundamente en sus pensamientos acerca de cómo enfrentarlo, hasta que los gritos desgarradores de una mujer, a no más de dos kilómetros de distancia, lograron traerlo de regreso. Por un momento, consideró ignorarlos y seguir adelante, pero el dolor declarado en ellos era tan terrible que no pudo evitar atender a su llamado. Cuando llegó al lugar del que provenían, encontró a una mujer que yacía agonizante sobre un charco de su propia sangre, rodeada por restos de cuerpos de niños cuyos cráneos habían sido partidos y su cerebro vaciado.

–¿Qué pasó aquí? –preguntó espantado, acercándose a la moribunda.

–Un demonio… nos encontró… –alcanzó a decir y el llanto cortó su voz–. Devoró a mis hijos, a mi esposo, a toda mi familia...

Xanten se aprestó a levantarla.

–¡Déjame aquí! No voy a sobrevivir –exclamó, mirando el charco que su vientre desgarrado había formado en torno a ella–. De todos modos, no podría vivir después de esto.

Xanten miró una vez más los cuerpos mutilados, algunos niños apenas estaban en edad de caminar.

–Necesito que me prometas que lo vas a matar –dijo la mujer, sintiendo que eran sus últimas palabras–. Dime que lo vas a matar –le insistió al guerrero con los ojos llenos de cólera.

–Te juro que el demonio no verá el próximo invierno –le contestó el kriegard, acariciando su cabeza–. ¿Cuál es tu nombre?

–Irisa.

–Cuéntame sobre tus hijos, Irisa.

–Son los mejores niños de este mundo –y su rostro agonizante se iluminó como si, por un divino segundo, se hubiera reunido con lo que más amaba.

–Ve con ellos –dijo Xanten cerrando los ojos de la mujer, que exhaló por última vez, esbozando una sonrisa de gratitud eterna.

Al morir, Irisa abrió su mano dejando caer una cadena con una medalla de plata grabada con la imagen de Faria y una inscripción hellmond que rezaba: “Solo una madre puede crear un nuevo mundo. Con amor, tus hijos Algernon, Aesther y Kiriam”.

Xanten tomó la medalla, la colgó en su cuello y se lanzó furioso tras el rastro del demonio. Corrió hasta que sus piernas y pulmones no resistieron. Al detenerse junto a unas rocas para recuperar el aliento, se encaramó sobre ellas y pudo apreciar el entorno. Fue ahí cuando lo vio: una bestia enorme y de apariencia semihumana, con armadura y espada, que daba zancadas sobre sus cuatro patas en frenética carrera hacia el norte. Nunca había visto algo igual, pero conocía las historias de la primera guerra contra Zoring.

De inmediato recordó lo hablado con Letzog; aquella criatura infernal era el mal desatado por Lohgrin para cazar a Valah, y avanzaba demasiado rápido como para darle alcance. Sin otra alternativa, retomó el plan original, aventurándose por el único camino que podría llevarlo al norte antes que la bestia: el río oculto nacía en los bosques del sur y atravesaba diversos reinos hasta desembocar en el abismo de Kalek, formando grandes cascadas de cientos de metros de altura.

Su torrente fluía casi por completo bajo tierra a través de enormes y oscuras cuevas habitadas por seres que detestaban la superficie y nadaban en sus profundidades esperando ansiosos alguna presa para devorar. Miles de años atrás, cuando la guerra contra la oscuridad parecía perdida, un grupo de kriegard fabricó canoas especiales para navegar sus aguas y llegar al norte, sorprendiendo a los nikrantes que los asediaban. Los guerreros desaparecieron sin dejar rastro y la batalla se perdió, obligando a los hellmond a refugiarse en las montañas para reagrupar sus fuerzas. Ahora, con las sombras nuevamente amenazando Asgalard, en el mismo lugar en que sus antepasados habían iniciado el fatídico viaje, Xanten esperaba encontrar alguna de las canoas para culminar la tarea en la que ellos habían fallado.

EL DESPERTAR DE NAKLIN

–Aquí están –dijo el nurmin, señalando los cuerpos que flotaban en el éter anaranjado que inundaba una cueva de contornos indefinidos.

–Déjame salir –exigió Letzog.

El nurmin expandió su boca y, tras cubrirlo de mucosa gris, creó una burbuja en torno a él, dejándolo caminar en el vacío.

–Si lo tocas, te unirás a ellos –le advirtió–. Sus cuerpos flotan aquí, pero más allá; sus consciencias están fuera de este espacio y fuera de todo tiempo.

–¿Cómo los traigo de regreso?

–Eso es fácil –rio el nurmin–. Solo debes hablarles por su nombre.

Letzog lo miró incrédulo y meditó unos segundos.

–Si su consciencia no está en este espacio, ¿dónde está?

–Oh… No tengo la respuesta a esa pregunta. Podría estar en cualquier parte.

–¿En cualquier parte?

–Sí, en cualquier parte –repitió el nurmin.

–Entonces podrían estar en dimensiones oscuras, podrían haberse convertido en siervos de Lohgrin… –dijo Letzog en voz alta.

–¡Tenemos un trato! –reclamó el nurmin, alterado–. Yo te traje a estos hombres, tú me entregarás el cristal.

–No tengo intenciones de romper mi palabra, gusano del tiempo. Ahora veamos dónde ha estado Naklin –y, desenfundando su espada, expresó–: Naklin de Elburg, señor de caballos, eres convocado por krystallia, regresa.

La trascendente voz de Letzog entró en el éter, abriéndose camino en forma de pequeñas esferas luminosas que navegaron directo a los oídos de Naklin, cuyo cuerpo se estremeció al ser alcanzado por ellas. Eternos segundos transcurrieron, pero este seguía suspendido, inmóvil como un cadáver incorruptible. Esperando una explicación, Letzog se volteó a mirar al nurmin justo en el momento en que el éter se disipó, dejando caer el cuerpo de Naklin. De inmediato, el gusano lo atrapó escupiendo un cúmulo de energía gris que lo envolvió sosteniéndolo en el aire, al igual que al brujo. Ambos observaron el despertar del guerrero, quien sacudía su cabeza y lentamente se ponía de pie.

–¿Por qué la espada, viejo amigo? –preguntó mirando a Letzog.

–Naklin… –murmuró impresionado de verlo con vida–. Debemos ser demasiado cuidadosos por estos días.

–Demasiado largo ha sido mi viaje y demasiado han ganado las fuerzas oscuras –dijo Naklin.

–¿Sabes lo que ha ocurrido?

–He visto a Lohgrin, sé en lo que se ha convertido. También vi al águila de Earal llevarte al norte más allá del norte. Fuiste enviado de regreso –afirmó, mirándolo con incredulidad.

–Debemos partir ya –ordenó Letzog, cortando la conversación.

Naklin asintió e inmediatamente llamó a Orin, su hermano, quien fue el segundo en despertar.

–Bienvenido de regreso, hermano –le dijo al verlo abrir los ojos.

Uno a uno, los mil jinetes despertaron al son del llamado de su líder y a todos el nurmin atrapaba con su energía preparándolos para engullirlos y sacarlos de ahí. Letzog los observó con cuidado, notando que todos portaban aún el anillo de bronce con el símbolo de la estirpe de Elburg y que no habían envejecido un solo día.

–A krystallia sirvieron en el pasado y por krystallia volverán a luchar –los alentó Naklin–. Perdimos el camino cuando íbamos a combatir a las fuerzas oscuras, pero tenemos una nueva oportunidad de cabalgar juntos y cumplir con nuestro destino. ¡Por Faren! –exclamó con energía guerrera.

–¡Por Faren! –replicaron todos sus hombres al unísono.

–Sácanos de aquí –pidió Letzog al nurmin, que, obedeciéndolo, se convirtió en un torbellino de energía gris y absorbiendo a todos desapareció por el mismo túnel por el que había llegado.

EL RETORNO DE FUTZ

–Aún no han regresado los cuervos de las tierras bajas –dijo Lohgrin, sentado sobre el trono de piedra–. Deben estar muertos.

–Enviaremos otros, mi señor –contestó el Gran Sturik.

–Necesito saber lo que vieron los sturik. ¡Encuéntralos!

–Hace unos días envié a un grupo de servgrin a buscarlos…

El Gran Sturik no había terminado de hablar cuando sonó el cuerno que anunciaba la llegada de visitantes, dando paso a la apertura de las puertas principales. Al escucharlo, Lohgrin caminó por la habitación y salió al enorme balcón de piedras de la torre central, desde donde miró hacia abajo.

–Ahí están, tráelos.

El Gran Sturik se retiró haciendo una reverencia y de inmediato envió a uno de los servgrin que estaba de guardia a buscarlos.

Al cabo de un rato, vio aparecer por la escalera a tres servgrin cargando sobre sus hombros cada uno a un sturik, que arrojaron como bultos cuando llegaron arriba. El Gran Sturik los miraba con desprecio.

–Los encontramos cerca de Walthen –informó un servgrin–. Habían caminado kilómetros con sus piernas atravesadas por flechas.

–Le fallamos –comentó en voz baja Futz, atormentado–. Estamos muertos.

Los sturik miraban al Gran Sturik con lágrimas en los ojos, seguros de que serían ejecutados por su fracaso.

–Síganme –dijo el Gran Sturik, y los tres se pusieron de pie apenas soportando el dolor de sus heridas.

El Gran Sturik golpeó la puerta utilizando la manilla de hierro en forma de serpiente, que se abrió lentamente.

–Pasen –ordenó Lohgrin, que les daba la espalda, mirando el horizonte desde una de las ventanas del cuarto.

El Gran Sturik hizo un gesto con la mano y los tres sturik avanzaron, parándose uno junto al otro. Lohgrin caminó hacia el trono de piedra que se elevaba en la parte posterior de la habitación y, tras sentarse, clavó su mirada sobre ellos, haciendo que uno se orinara, dejando una poza fétida y amarillenta sobre el suelo. Al notarla, Futz y el otro sturik se alejaron disimuladamente para no ser alcanzados por la orina que se desparramaba.

–¿Intentaron escapar? –preguntó Lohgrin.

–Fueron encontrados cerca del bosque prohibido, regresaban a Nihilia –contestó el Gran Sturik.

–Muy bien –dijo el brujo–. Quiero saber todo lo que vieron.

Los tres comenzaron a mirarse, intentando develar quién hablaría primero.

–Vimos a dos guerreros y a una mujer –empezó Futz, rompiendo el silencio. E inmediatamente continuó–: Uno era un viejo al que torturamos, pero no dijo nada. Creíamos que había muerto, pero milagrosamente reapareció y rescató a la mujer que habíamos capturado. Él es quien conoce el arte de forjar flechas de lithrium.

–Ya se los dije, sturik: nadie sabe trabajar el lithrium en Asgalard. Las debe haber encontrado en algún lugar donde estaban perdidas desde los tiempos de Zoring –lo corrigió el Gran Sturik.

–Mi señor, vimos su casa y la fragua –insistió Futz, y metiendo su mano en un bolsillo interior de su abrigo, sacó un paño con un hermoso polvo plateado–. Con esto trabajaba.

Lohgrin se inclinó para verlo mejor y Futz se acercó a él con la mano estirada.

–No puede ser –comentó desconcertado–. Esto solo se encuentra en Hellberg. Tal vez Letzog… antes de morir… –murmuró, volviendo a reclinarse–. ¿Vieron algún brujo?

–No, mi señor, pero, hmmm… –dudó Futz.

–¡¿Pero qué?! –exclamó Lohgrin, enfurecido.

–El guerrero, mi señor… mató a varios servgrin, a un escorpión del mundo antiguo y walkran. Se movía como un hellmond… y…

–¡¿Y qué?! –gritó nuevamente Lohgrin, a quien la mera presencia de los sturik lo irritaba.

–Vi un búho blanco –dijo, y se calló.

Lohgrin, que se tocaba el mentón sentado en el trono de Nihilia, bajó su brazo mirándolo fijamente.

–¿Un búho blanco?

–Lo vi pasar volando cuando combatíamos con el guerrero y la mujer –contestó Futz–. Pero no importa, porque un servgrin lo hirió con hierro de Nihilia. Ya debe estar muerto.

–Este es un mundo extraño, sturik –expresó Lohgrin poniéndose de pie–. Las cosas que deben morir viven y las que deben vivir mueren.

Los sturik se miraron entre sí sin saber de qué hablaba.

–Búhos blancos habitan en los bosques perennes de Asgalard –intervino el Gran Sturik.

–¿Crees que es una coincidencia? –le preguntó Futz en tono burlón.

El Gran Sturik se acercó y le dio un brutal manotazo en la cara.

–¡Impertinente sturik! –lo reprendió, furioso.

Lohgrin levantó su mano para que el Gran Sturik se detuviera.

–Los humanos que escapan son el último eslabón que debemos cerrar para hacer inevitable nuestro triunfo. Y tú perdiste a la muchacha de la cual todo depende. Acércate –le ordenó a Futz, que, tiritando de miedo, caminó hacia él–. Muéstrame tu lengua.

Confundido, Futz miró hacia el lado un segundo, buscando a los demás sturik. Y, acatando la orden, abrió la boca y sacó la lengua. Con la uña de su dedo índice, Lohgrin la recorrió desde atrás hacia delante, haciendo una pequeña herida que sangró levemente.

–Si el búho blanco estuviera vivo –continuó el brujo negro, sentándose en el trono de piedra– no estarían intentando salvar a la mujer. Ella debe ser el último portal de Faren a este mundo, la madre del electi. ¿Te das cuenta de lo que significa tu incompetencia?

Futz quiso hablar, pero solo consiguió hacer ruidos inentendibles, pues su lengua no respondía del todo a sus órdenes. Moviendo la boca, la tocó con sus dedos sin sentir nada.

–Podrás hablar nuevamente cuando tengas algo importante que decirme, sturik. Recorrerás los siete reinos hasta encontrarlo y volverás solo si lo has logrado –dijo Lohgrin, llamando a un walkran–. Tendrás lo que necesitas –agregó, acariciando al lobo con su mano derecha mientras recogía la saliva que colgaba de su hocico con la izquierda.

Cuando había acumulado una cantidad suficiente miró a Futz.

–Bébela –le ordenó, estirando la mano de la cual colgaba el viscoso fluido.

Futz caminó humillado, se acercó a Lohgrin y comenzó a lamer su mano entre arcadas hasta tragar toda la baba del walkran. Los demás sturik miraban con náuseas la repulsiva escena, sin quitar los ojos a Futz, que después de unos segundos comenzó a retorcerse de dolor, desfigurando su rostro como si tuviera un ataque de locura. El asco se convirtió en horror cuando lo vieron tomar un aspecto parecido al de un perro, aunque mantenía algunas características y facciones de sturik.

–Ahora ve y tráeme algo que me sea útil si quieres volver a ser como antes.

Y caminando alternadamente en dos y cuatro patas, Futz salió de la habitación.

–¿Qué hay de ellos? –preguntó el Gran Sturik, mirando a los otros dos.

–Ya encontraremos algo apropiado –contestó el hechicero, e hizo una seña con la mano para que desaparecieran.

EL VALLE DE LOS MUERTOS

Los geister y su ejército ya habían abandonado el lecho del río y comenzaban a caminar por las únicas tierras planas del montañoso norte: el valle de los muertos, conocido así porque jamás criatura alguna había logrado salir viva de él.

Nada más que rocas y restos de árboles petrificados se encontraban en el lugar, cuyo cielo estaba siempre cubierto por nubes oscuras y su suelo sumergido en bajas neblinas que daban un aspecto tenebroso al paisaje.

–Este lugar es un cementerio –comentó Morud, que montaba su lagarto.

Junto a él caminaba su guerrero más leal, el temido Krum, que hasta entonces se había ocupado de mantener en orden a los miembros de las tribus con sanguinarios métodos. Su rostro era feroz y su cuerpo estaba cubierto parcialmente por cueros de reptiles. Una gruesa trenza brotaba de la parte superior de su cabeza y terminaba en una filosa punta de metal, que colgaba hasta la mitad de su espalda.

–No me gusta esto –dijo Krum, cuyos rasgados ojos pardos contrastaban con su piel levemente oscura.

–¿A qué te refieres? –le preguntó Morud.

–Algo recorre estas tierras y no es amistoso –observó el guerrero, fijando su vista en una extraña y redonda roca tres veces más grande que un cráneo humano, que sobresalía entre los velos de la niebla.

Acercándose a ella sacó su sable y le dio un golpe, partiéndole un pedazo. Al oír el impacto, Eldren se detuvo a observar.

–No pierdas tu tiempo con pedruscos –lo increpó Morud.

Krum tomó un pequeño trozo y lo deshizo entre sus dedos, convirtiéndolo en un polvo blanco.

–Esta no es una roca –anunció, y toda la marcha se detuvo–. Son huesos, huesos humanos –y a su alrededor divisó cientos de formaciones iguales aflorando en la bruma, que danzaba a ras del suelo.

–Las últimas criaturas vivas desaparecieron de este lugar hace miles de años–comentó Eldren.

–¡Miren! –interrumpió de pronto una voz que provenía de más atrás.

Los geister, Morud y Krum voltearon y vieron un brazo apuntando hacia un ave oscura que a lo lejos sobrevolaba el terreno.

–¿Qué es eso? –preguntó Morud.

En ese momento, el ave, que parecía ir en otra dirección, cambió de curso y comenzó a aproximarse hacia ellos.

–¡Prepárense! –gritó Eldren.

Algunas divisiones de servgrin sacaron sus espadas y otras prepararon ballestas, creando formaciones de combate innecesarias, pues el ave desapareció tras hacer un vuelo rasante.

–Es un buitre de las cuevas grises, un espía –informó Eldren.

–¿Qué clase de espía? –volvió a interrogar Morud.

–Cuevas profundas que recorren cientos de kilómetros son el hogar de los arakan, criaturas ocultas que duermen en ellas hace miles de años. Según el libro de Asgalard, tienen un aspecto parecido al de murciélagos, pero son del tamaño de un dragón de la antigüedad. Solo salen de noche y exterminan todo lo que encuentran, tragando a sus presas vivas para luego vomitar bolos formados por todo lo que no sea carne y sangre –dijo Eldren, observando la piedra que había encontrado Krum–. Los buitres les informan de nuevas presas para participar en el festín.

–Dijiste que nada vivo pasaba por este lugar –reclamó rabioso Morud.

–Han estado dormidos por miles de años –contestó Eldren.

–Si han despertado, deben servir a Lohgrin –intervino Lohkram.

–No lo sabemos y no podemos esperar para averiguarlo. Lohgrin aún no es lo suficientemente poderoso como para hacer obedecer a todas las criaturas ocultas. Si estas han despertado, el buitre las alertará y vendrán por nosotros. Debemos irnos y cruzar antes de que anochezca –advirtió Eldren, haciendo una señal para que la marcha continuara.

LA HECHICERA DE LA NOCHE Y DEL DÍA

–No aguantará mucho más –dijo Vanir, que cabalgaba sosteniendo a Valah.

Arleng se detuvo, bajó de su caballo y se acercó a ella. Al tomarle la cabeza vio cómo la negrura avanzaba por su piel y consumía sus ojos, mientras balbuceaba palabras extrañas.

–¡Suéltame! –gritó inesperadamente y lo empujó antes de desmayarse.

–Está hablando lenguas muertas –percibió Arleng, mirando a Vanir.

–¿Qué significa eso? –preguntó el guerrero.

–La verdadera fuerza del mal está en las palabras... odio, desconfianza y envidia pudren el corazón de los hombres porque se nutren de ellas, de los discursos que buscan rebajar lo que Faren ha hecho grandioso y digno de admiración. Las lenguas muertas son antiguos conjuros que invocan el mal… la oscuridad que hay en Valah se hace presente a través de ellas para someter su espíritu. Debemos frenar el avance de nikratia o la perderemos –contestó Arleng.

–Seguiremos hacia el norte –lo contradijo Vanir.

–La oscuridad ha avanzado demasiado, no lo logrará… Sé de alguien que está cerca de aquí que puede darnos algo de tiempo –argumentó Arleng subiéndose al caballo.

–Recuerdo las historias que me contaste. Ahora una mitad de ella sirve a krystallia y la otra a nikratia. Si no tenemos suerte, será el fin, no podemos correr ese riesgo –advirtió Vanir.

–¿Tienes una mejor idea? Tal vez le queda un día o dos antes de que Lohgrin la posea por completo.

Vanir miró el vitrex, un inerte color plomizo había reemplazado el hermoso plateado de krystallia.

–Sígueme –dijo Arleng, y galoparon hasta llegar al pie de un bosque que brotaba en medio del campo abierto, un océano verde de varios kilómetros–. Debemos dejar los caballos acá.

Vanir desmontó, tomó en brazos a Valah y siguió a Arleng, que se adentraba con precaución en el bosque, cuyos árboles, con ramas más largas que su ancho tronco, se conectaban con otras formando una especie de red.

–Unmur es un solo organismo –explicó Arleng, notando la impresión de Vanir–. No puedes tocar un árbol sin que se sepa en el resto del bosque. Todos están conectados entre sí, por debajo del suelo y sobre él.

–¿Todo esto es un solo árbol? –Vanir observaba asombrado.

–Esa es otra forma de decirlo –reflexionó Arleng.

Tras una hora caminando hacia el interior de la maraña verdosa, se detuvieron.

–Algo ha cambiado –musitó preocupado el herrero, apuntando con su dedo.

Vanir forzó la mirada y entre el follaje de dos grandes árboles, sostenida desde sus extremidades por ramas y enredaderas, divisó a una mujer con los brazos estirados que se movía al compás de la tibia brisa del lugar. Su cabello era castaño como los troncos y su bello rostro parecía de barro finamente trabajado. Sus ojos térreos estaban abiertos y la mirada perdida en el horizonte. Su cuerpo delgado se encontraba cubierto por fragmentos de corteza, hojas y demás vegetación, que la mimetizaba con el bosque. Frente a ella, emergiendo de la tierra y encumbrado a más de un metro sobre el suelo, se veía el tronco de un árbol enorme que parecía haber sido cortado limpiamente por algún metálico artefacto y al que largas enredaderas con pequeñas hojas le daban infinitas vueltas.

–Pásamela –ordenó Arleng.

Vanir lo miró confundido.

–Balmung –insistió Arleng, estirando el brazo hacia atrás sin quitar la vista del tronco.

Vanir recostó a Valah, apoyándola suavemente sobre un árbol antiguo cubierto de un denso musgo que ofrecía un cómodo colchón para su cabeza. Tomó la espada y se la entregó. El viejo se cubrió la mano con un trozo de cuero que sacó de su bolsillo, empuñó el arma y caminó hasta el tronco cortado, clavándola en él de un solo golpe. El suave vientecillo que corría se detuvo por completo poniendo un repentino alto a la tímida danza de los árboles. Pero la quietud no tardó en dar paso a una fuerte corriente que apenas les permitía mantenerse en pie entre miles de filosas hojas secas, como si un ejército de diminutos combatientes les disparara agujas. Arleng se volteó cubriendo su rostro y Vanir se agachó para proteger a Valah, hasta que el viento se detuvo por completo, dejando caer las miles de hojas, cuyo ataque torrencial había hecho imposible la visibilidad. Al voltearse para explorar el lugar, vieron a las enredaderas que rodeaban el tronco cortado elevadas en el aire como brazos, creando un trono para la hechicera, que había regresado de su trance.

–Una espada con la sangre de Faria me ha despertado y tres humanos arriesgan sus vidas para venir aquí. ¿Qué puedo hacer para ayudarlos? –dijo con voz apacible.

Arleng y Vanir se miraron, sospechando de la deferencia de la bruja.

–Necesitamos la ayuda de la hechicera del día –pidió Arleng, hablando hacia arriba.

–El día trae sorpresas que solo aquellos que caminan despiertos pueden apreciar. ¿Qué tipo de ayuda necesitan? –preguntó la dama, que se movía con las enredaderas levemente de lado a lado, siguiendo el ritmo de una nueva brisa.

–Nuestra amiga ha sido infectada por nikratia, debemos frenar el envenenamiento –explicó Arleng.

–Van a la dama de los hielos eternos –comentó la hechicera, sorprendiendo a Vanir y Arleng–. Solo aquellos destinados a una gran misión pueden acceder a ella.

–Necesitamos tu ayuda –insistió Vanir.

–La tendrán –y las enredaderas la llevaron gentilmente al suelo, donde caminó con total naturalidad hacia Valah.

–Así se ve el último portal de Faren a este mundo –expresó satisfecha, poniendo su mano sobre el vientre de la muchacha y, mirando a Vanir como si hubiera descubierto un secreto, le dijo–: el libro de Asgalard habla de un amor de otra época que ha de regresar en tiempos de oscuridad para crear un nuevo principio y restaurar el orden de krystallia … Ustedes estaban destinados a encontrarse.

Todavía desconfiado, Vanir oía atento el relato de la hechicera, con la mano en la empuñadura de su espada.

–Pobre muchacha, todo este tiempo escapando de la oscuridad para entregarse a ella sin luchar –comentó la mujer, acariciando la preciosa cara de Valah con sus largas uñas terrosas.

Al oírla, Arleng y Vanir desenfundaron sus armas, pero las enredaderas atraparon sus brazos y los elevaron, haciéndoles imposible moverse.

–¡Maldita bruja! –exclamó Vanir mientras era estrangulado por una liana.

–Lohgrin estará complacido de verte, Valah, heredera de Faria –dijo enterrando sus garras en el vientre de la muchacha, cuyos gritos de dolor desesperaron a Vanir y Arleng, que forcejeaban inútilmente intentando liberarse.

–¡Déjala ir! –gritó el guerrero con todas sus fuerzas, apenas respirando.

La hechicera volteó y, con una mirada perversa, le dijo:

–Su hijo será nuestro mejor siervo cuando Lohgrin acabe de trabajarlo –y metió sus uñas aún más profundo en el vientre de Valah, cuya tez se ennegrecía rápidamente por el efecto corruptor del veneno que le inyectaba.

Semiconsciente, Valah murmuró unas palabras que casi no se escucharon.

–¿Qué dices? –la interrogó la hechicera, acercándose a sus labios.

–Bal… mung –susurró con sus últimas energías.

La hechicera volteó de inmediato, pero era demasiado tarde: la espada había salido expulsada del tronco en que Arleng la había enterrado y, tras girar por los aires abriéndose paso entre las enredaderas, cayó sobre ella atravesando su pecho. Con el filo del arma asomándole por la espalda, se puso de pie y dio unos pasos hacia atrás de manera defensiva, pero tras tocar con sus manos el líquido barroso que fluía desde su herida y su boca, se desplomó convirtiéndose en miles de hojas negras.

Con la muerte de la bruja, las enredaderas que atrapaban a Arleng y Vanir se desmoronaron, dejándolos caer al suelo. Adoloridos, los hombres se ponían apenas de pie, cuando un extraño zumbido llamó su atención. Simultáneamente, corrieron a recoger sus espadas para pararse frente a Valah, esperando que apareciera una nueva amenaza, pero en lugar de ello dos enormes y hermosos escarabajos plateados de aspecto amistoso aterrizaron ante sus pies.

–No tienen nada que temer –dijo de pronto una voz femenina, sin que pudieran ver de dónde provenía–. Son amigos.

Y una joven hecha de puros elementos del bosque surgió entre la flora, adquiriendo rasgos que la hicieron idéntica a la hechicera que acababan de enfrentar; pero ahora sus cabellos parecían hechos del sol de los reinos del

sur y sus ojos del fluir de las azuladas aguas primaverales de los ríos del norte. De su cuello colgaba una cadena que sostenía un enorme cristal con la forma de un símbolo hellmond que ambos reconocieron de inmediato.

–Soy la hechicera del día.

–La hechicera de la noche y del día son la misma persona –contestó Arleng levantando su espada, desconfiado.

–Somos hermanas gemelas –explicó la hechicera–. Por mucho tiempo los visitantes de este bosque encontraban solo a una de nosotras. A veces era yo, otras veces mi hermana. Así surgió la leyenda de que éramos una y dos personas a la vez: una que servía a nikratia y otra a krystallia, pero nunca fuimos la misma. Mi hermana se entregó a las sombras, me engañó y me mantuvo encerrada en las raíces de los robles muertos para reinar sobre Unmur y las criaturas que cobija. Gracias a ustedes ahora estoy libre y puedo mantener este lugar limpio de la oscuridad –continuó, mirando a los escarabajos, que trabajan aplicados convirtiendo en bolos las hojas negras que había dejado la muerte de la hechicera de la noche.

Al terminar la tarea, abrieron sus resplandecientes alas y despegaron, llevándose la carga entre sus patas traseras.

–Pondrán esos restos en un lugar seguro –dijo a los hombres, que contemplaban a estos insectos macharse entre las copas de los árboles.

La hechicera del día se acercó a Valah y los guerreros bajaron sus armas.

–La infección ha avanzado demasiado.

–Nos dirigimos hacia la dama de los hielos eternos. Ella la salvará –contestó Vanir.

–La voz de Lohgrin crece dentro de ella. No resistirá el viaje –replicó la hechicera–. Haré lo que pueda para darle más tiempo, pero necesitaré su ayuda.

Vanir y Arleng se acercaron y sujetaron a Valah, que respiraba con dificultad. La hechicera posó ambas manos sobre su vientre y comenzó a hablar en lengua hellmond, despidiendo desde sus dedos un fluido blanco que entró en él y se desplazó entre la negrura que lo consumía. El cuerpo de la muchacha lo rechazaba, obligando a la hechicera a subir la voz. Con cada palabra se intensificaba la resistencia de nikratia, y se agitaba más y más la

respiración de Valah, hasta que de pronto cesó por completo. Los hombres quedaron perplejos observando el cuerpo inerte de la joven, que enseguida intentaron levantar.

–Esperen –los detuvo la hechicera sin quitarle la vista a Valah, y una repentina oscuridad salió expulsada por su boca.

–¡Atrás! –les gritó abriendo los brazos y ambos se alejaron con sus espadas en posición de ataque–. Traicionaste la vida que ahora quieres destruir, pero la luz vencerá –sentenció la hechicera, desafiante.

–No puedes vencerme –contestó la sombra con una voz maligna y de un golpe lanzó a la hechicera hacia atrás, haciéndola caer de espaldas.

Cuando la sombra regresaba a Valah, la hechicera se puso de pie y, arrancando el cristal de la cadena que colgaba de su cuello, se lo arrojó, pero esta simplemente lo absorbió para luego abalanzarse sobre ella. Intentando detenerla, Vanir y Arleng la atravesaron con sus espadas, logrando el mismo efecto que un mero golpe en el aire.

–Sus espadas son inútiles aquí. ¡Aléjense! –exclamó la hechicera, y en el momento en que la sombra ya estiraba sus brazos para tomarla del cuello, un haz de luz destelló en su interior.

Vanir y Arleng se arrojaron al suelo justo antes de que una explosión de luz blanca desintegrara la sombra desde sus entrañas, dejando caer el cristal de luz al suelo, donde se apagó en pocos segundos.

En su cuarto en la torre de Nihilia, Lohgrin voló por los aires como golpeado por una fuerza invisible.

–Era Lohgrin –dijo la hechicera a los hombres, quienes aún no se ponían de pie–. Jamás había enfrentado este tipo de mal –agregó consternada, tocándose el pecho–. ¡Deben continuar su camino! Todo depende de ustedes ahora.

–¿Cómo está? –preguntó Arleng posando su vista sobre Valah, que despertaba vomitando un líquido negro.

–La savia de Unmur hará que el bebé crezca en horas lo que demora semanas en una mujer normal… –les explicó la hechicera.

–¿¡El bebé?! –replicaron Vanir y Arleng al unísono, sorprendidos por lo que acababan de oír. La hechicera los miró incrédula, como si fueran niños inconscientes de lo que ocurría frente a sus ojos.

–Tú eres el único hombre con el que ha estado –le dijo a Vanir, quien se arrodilló junto a Valah tomándole la mano–. De ti depende que el niño que crece en su vientre llegue al mundo y cumpla su destino –concluyó haciendo sentir al guerrero como nunca antes el peso de la responsabilidad que recaía sobre sus hombros.

–Mi hijo… –murmuró este apenas.

–Finalmente seré abuelo –comentó alegre Arleng dando un apretón en el hombro del guerrero en señal de aprobación y apoyo. Pero Vanir permanecía mudo, invadido por una combinación de sensaciones que le impedían expresar con claridad lo que pasaba por su mente. La hechicera interrumpió el silencio y procedió a dar instrucciones:

–Debe estar lista para dar a luz cuando lleguen al norte o Aldahaid no la podrá ayudar. Solo el agua de Faren permitirá salvarlos a ambos… Deben recargar el vitrex, eso les dará más tiempo. Si cruzan el bosque llegarán al abismo de Kalek; ahí existe un lugar donde Olunder aún alumbra.

–Pensé que estábamos lejos de Kalek –atinó a decir Vanir despertando confundido de su letargo, pero sin quitarle la vista a Valah.

–El abismo se extiende por cientos de kilómetros, están lejos del lugar donde pueden cruzarlo, pero si recorren el borde hacia el norte encontrarán el puente.

–Este bosque no deja salir a quien haya entrado sin su consentimiento –advirtió Arleng.

En ese instante, un precioso colibrí tornasol apareció frente a ellos, golpeando el aire tan rápido que sus alas se hacían invisibles. El pequeño visitante se acercó a Valah, la recorrió haciéndole cosquillas con su aletear y, tras hacerla sonreír, voló a posarse sobre el hombro de la hechicera, donde daba repentinos y explosivos aleteos.

–Este será vuestro guía y protector –dijo ella, acariciando suavemente la cabeza del pajarito con su dedo índice.

–Necesitamos nuestros caballos –pidió Arleng.

–Yo me aseguraré de que los estén esperando cuando lleguen al abismo. Ahora vayan, el mal que los persigue no descansará y tampoco deberían hacerlo ustedes.

Luego de despedirse agradecidos, los tres comenzaron su camino entre los árboles siguiendo a su diminuto guía, que avanzaba como un relámpago suspendiéndose en el aire para esperarlos antes de avanzar el próximo trecho.

LA TRAVESÍA POR EL RÍO OCULTO

El rugir de la corriente, violento y constante, podía oírse desde la superficie, al pie de una grieta que partía el terreno, creándose un pasadizo que tragaba vorazmente la luz del exterior y cuyos hilos de agua, formados de la humedad que exudaban las paredes, daban lugar a barrosos caminos que conducían hacia las profundidades invisibles del paso subterráneo.

Agachándose, Xanten comenzó el descenso, siempre alerta, con la espada lista para ser desenvainada en caso de un ataque sorpresivo. Con cada paso que daba, la humedad y el sonido de la corriente se intensificaban y el aire perdía su frescura, tornándose más difícil de respirar. Tras medio kilómetro de descenso, llegó a un lugar en donde el río creaba un remanso con generosas orillas que ofrecían el punto de partida perfecto para tomar una embarcación y lanzarse a la corriente. Rayos de luz se filtraban por pequeños recovecos de la cueva, alta como un roble, rebotaban sobre la superficie e iluminaban tenuemente todo el espacio.

–¿Dónde están? –se preguntó Xanten mirando a su alrededor.

Varias veces caminó por la orilla, pero no encontró las canoas que esperaba ni indicio de que alguna vez hubieran pasado por ahí. Luego de una hora buscando sin éxito, decidió regresar y retomar el camino por la superficie.

Cuando había avanzado la mayor parte del túnel, contra la luz que entraba por la grieta más arriba, se percató de que el hilo de agua que bajaba a lo largo del camino se desviaba hacia su derecha, desapareciendo bajo una de las paredes, sobre la que crecía una tupida vegetación. Sin demora, comenzó a arrancar los helechos y musgos que la cubrían hasta dar con una puerta que tenía al menos su altura. Al tocarla con sus dedos notó que la madera estaba podrida, por lo que decidió derribarla de un solo golpe, con lo que la luz del túnel reveló el asombroso interior del lugar.

Sus ojos recorrían incrédulos la sala en la cual se encontraban apoyadas sobre estructuras de madera, a distancia segura del suelo, todas las canoas que los kriegard habían planeado usar hace más de dos mil años en la primera guerra contra Zoring. Una y otra vez repasó con su mirada la sala labrada bajo la tierra por sus antepasados, sin superar la confusión que le producía el descubrimiento. Por miles de años se había creído que estos fueron devorados por las aguas del río oculto en su intento por llegar al norte, pero el hallazgo de Xanten demostraba que ni siquiera habían iniciado el viaje.

Con esfuerzo, se reenfocó en su misión y, sin demorar más, se acercó hacia una estructura de madera envejecida sobre la cual descansaba una hermosa canoa que se distinguía de las demás. Su madera blanca y su estilo elegante recordaban el arte de los hellmond, con tallados de hermosas figuras femeninas que atravesaban sus costados hasta la proa, coronada por un arco tensado de manera vertical que formaba una especie de *A* atravesada por una flecha. No había duda de que esta era la embarcación madre, que debía tomar el legendario Akron, primer rey de los kriegard.

El guerrero acarició la suave madera unos segundos y luego la levantó, constatando que era muy liviana, a pesar de servir para transportar al menos a ocho pasajeros. Al moverla, un cilindro de metal dorado rodó por la canoa haciendo que Xanten se detuviera y bajara la sofisticada embarcación. Tras tomarlo, lo limpió y analizó unos segundos antes de abrirlo. De su interior extrajo un delicado rollo de papel impregnado con algún tipo de resina que lo hacía resistente a la humedad. Se trataba de un mapa con el recorrido del río oculto perfectamente detallado, en el que una gran señal de alarma destacaba su desembocadura en el abismo de Kalek. Luego de estudiarlo unos minutos, volvió a guardarlo en el cilindro metálico, tomó un remo y arrastró el bote hasta el borde del río, donde se embarcó y comenzó a remar hacia los rápidos.

En la mayor parte del río oculto no había orillas, sino paredes rocosas labradas por miles de años de fuerte corriente, asegurando la muerte a quien cayera en sus turbulentas aguas. Xanten se sujetaba con fuerza a la canoa, que chocaba una y otra vez contra las rocas, resistiendo los golpes gracias a que su estructura, hecha de la madera de los arbustos de caucho que crecían

en los límites del este, se deformaba absorbiendo el impacto sufriendo solo daños menores. Usando el remo, el guerrero evitaba algunos choques con las rocas más peligrosas, que sobresalían en medio del río.



Así transcurrió durante horas el fatigoso descenso del kriegard, hasta que por fin llegó a un lugar de aguas más calmas, donde aprovechó de levantar el remo y recostarse para descansar. Tan pronto cerró los ojos, un extraño movimiento en la superficie, que se oyó como un pez saltando a comer, lo obligó a desenfundar su espada e inclinarse una y otra vez hacia ambos costados de la canoa en busca de su origen.

Las míticas criaturas que infectaban las aguas del río oculto eran tema de espeluznantes historias a lo largo de los siete reinos, y Xanten sabía que si llegaba a enfrentar a alguna le sería imposible vencerla, pues estas, además de ser fuertes, eran astutas y no dejaban de perseguir a su presa hasta haber acabado con ella. Los minutos pasaron con el ritmo de la agónica lentitud del agua que fluía en el remanso, llevándolo hacia los próximos rápidos.

Sin haber descubierto nada e inquieto por salir pronto del lugar, el guerrero bajó la espada, tomó nuevamente el remo y comenzó a bogar siguiendo el flujo natural del río. Fue entonces, a pocos metros de entrar a los rápidos, cuando una fuerza invisible sujetó el remo y comenzó a jalarlo corriente arriba. Mientras luchaba por no perderlo, Xanten tomó su espada con la mano izquierda y la clavó en el agua repetidas veces, hasta que, tras dar con un cuerpo gomoso, el remo fue liberado.

Rápidamente intentó escapar; sin embargo, los esfuerzos fueron inútiles, pues cuando pensaba que había dejado atrás el peligro, el remo le fue arrebatado y desapareció bajo la superficie. Impedido de maniobrar la canoa y con el miedo recorriéndole la espalda, tomó su espada y se preparó para enfrentar a la criatura que lo asediaba. Fue entonces cuando el remo emergió cerca, ofreciéndole la posibilidad de retomar el control de la embarcación.

Con cuidado, Xanten dejó su espada y se inclinó para cogerlo, pero apenas lo tocó, un tentáculo salió de la profundidad y, golpeándolo por la espalda, lo lanzó al agua. Giró sin pausa intentando ver a la criatura que lo acechaba, hasta que se encontró de frente con una especie de pulpo gigante con la boca repleta de filosos colmillos como un sarpullido hacia la garganta, y cuyos ojos, incrustados en una cabeza cristalina que revelaba su viscoso contenido, eran casi invisibles. Como si hubiera jugado con él, los

tentáculos del monstruo lo tomaron por la cintura, lo arrojaron por los aires y lo ataron nuevamente al caer al agua, solo que esta vez lo atraparon por las piernas y lo arrastraron a la profundidad.

Forcejeando y aguantando la respiración, Xanten logró sacar la daga que llevaba en su cinto y clavarla en el tentáculo que lo sujetaba, cortándolo por la mitad. Aprovechando su momentánea libertad, nadó desesperado a la superficie, donde alcanzó a sacar la cabeza unos segundos para tomar aire antes de ser jalado otra vez desde una de sus piernas hacia el fondo del río. Como si hubiera aprendido del ataque anterior, la criatura avanzó tan rápido que Xanten no pudo vencer la resistencia del agua para clavarle su daga. Superado en fuerzas, el guerrero observó impotente cómo era acarreado hacia una cueva submarina cuya entrada parecía demasiado estrecha para la enorme cabeza del pulpo, pero la impredecible criatura se deformó y entró en ella sin soltarlo.

En un último y desesperado esfuerzo por sobrevivir, el kriegard clavó su daga entre dos rocas al inicio del túnel y se sujetó a ella con todas sus fuerzas. El monstruo intentó girar para volver sobre él, pero la estrechez de la entrada, que se extendía por varios metros, le hacía imposible la maniobra. Sin otra opción, soltó a su presa y continuó hacia el espacio abierto del otro lado del túnel, desde donde se lanzó furioso sobre el guerrero, mostrándole sus horribles colmillos.

Utilizando los últimos segundos de aire que quedaban acumulados en sus pulmones, Xanten se escondió en las afueras de la cueva, esperando que el monstruo regresara por él. Y cuando apareció parte de la cabeza gelatinosa, deformada nuevamente para pasar por el estrecho espacio que dejaban las rocas, el kriegard asestó el golpe letal que acabó con el pulpo, que luego de algunos estertores y con su cabeza abierta en dos, derramando el líquido de su cerebro, murió tiñendo el agua de color púrpura.

Poniendo la daga entre sus dientes, Xanten nadó hacia la superficie y, emergiendo como una erupción, tomó el aire que le regresó la vida. La amenaza, sin embargo, no había desaparecido, pues, alertados por el olor a sangre, más seres saldrían de sus cuevas. Con todas sus fuerzas, el kriegard

pataleó y braceó hacia la canoa, que flotaba pacífica a metros del rápido junto a su remo. Exhausto, la tomó y consiguió depositar sobre ella su pesado y agotado cuerpo.

Rendido sobre la noble embarcación, pudo por fin tomar los rápidos y desaparecer del infame lugar. Alcanzó a divisar a sus espaldas las aguas burbujeantes, donde los restos del gran pulpo eran devorados por otros monstruos del río.

EL ATAQUE DE LOS ARAKAN

Lohgrin se abalanzó sobre la fuente, tomó el paño que la cubría y, molesto, lo arrojó al suelo. El agua, agitada tras el brusco movimiento, se calmó en pocos segundos, convirtiéndose en un perfecto e inmóvil espejo del que, como de costumbre, emergió el precioso rostro de Arthesia.

–¡¿Qué pasó?! –preguntó irritado.

–No sé de qué hablas, amo de las sombras –contestó el oráculo.

–¡La tenía bajo mi poder y de pronto la perdí!

–Hablas de la madre del electi. Una hechicera del día la ha ayudado, expulsando a las sombras de su vientre. Pero nikratia sigue dentro de ella y te la entregará antes de que llegue a su destino.

–¡Someteré y aniquilaré a todas las hechiceras y brujos de los siete reinos tan pronto cuente con las criaturas ocultas! –gritó, enfurecido, Lohgrin.

–Tu ejército necesita ayuda –continuó Arthesia, mostrando imágenes de la marcha de los geister por el valle de los muertos, cuya geografía se hacía cada vez más angosta hasta terminar en un cañón de más de un kilómetro de largo, que del otro lado daba a los densos bosques del norte–. Un gran peligro amenaza tu misión –agregó el oráculo, reflejando en el agua las alturas del cañón, donde cientos de guerreros esperaban para emboscarlos.

En el valle, Krum analizaba el terreno.

–Si nos atacan ahí, estaremos perdidos.

–No tendrán el mejor ángulo para disparar –contestó Eldren–. Es muy alto y estrecho, sus flechas caerán sobre nuestros escudos y armaduras.

–De todos modos, no tenemos opción –afirmó Lohkram–. Si cruzamos podremos refugiarnos de los arakan entre los árboles.

–Extraña nube –comentó Ralthor, interrumpiendo la conversación.

Al unísono, todos se voltearon y a gran distancia vieron una mancha negra avanzar hacia ellos.

–Las nubes no cambian de altura de esa manera –dijo Krum, forzando la vista.

–Arakan… –murmuró Eldren–. ¡Corran!

Todos comenzaron a correr hacia el interior del cañón, escapando de las criaturas que se acercaban. Tal como había predicho Arthesia, cientos de guerreros del norte esperaban que el ejército de los geister estuviera atrapado entre las enormes paredes rocosas para desatar sobre ellos una lluvia de flechas. Sin poder responder al ataque ni refugiarse más que con sus escudos, la única alternativa para los geister era seguir avanzando.

–¡Debemos llegar a la salida! –gritó nuevamente Eldren, saltando entre las rocas.

Cientos de flechas daban en las armaduras de los servgrin sin hacerles daño y rebotaban en los pequeños escudos circulares que los hombres del este levantaban para cubrir sus cabezas. Otras atravesaban las piernas y cuellos de algunos, hiriéndolos o matando al instante a los menos afortunados.

En medio de la frenética carrera, Krum se percató de que en las alturas, justo antes de la salida, algunos hombres movían enormes rocas con palancas de madera para hacerlas caer y bloquear el paso. Los geister también vieron la trampa y, sin detener la marcha, Eldren hizo una seña a tres servgrin armados con ballestas, que de inmediato escalaron unos metros por las paredes del cañón hasta encontrar posiciones cómodas para atacar. Desde ellas comenzaron a disparar matando a algunos de los hombres que manipulaban las palancas de madera. Sin embargo, al notar a los servgrin, les dispararon de vuelta, permitiendo que otros reemplazaran a los caídos y retomaran la faena.

Cuando se disponía a disparar, uno de los servgrin fue atravesado por una flecha en su deforme cara, cayendo por la pared hasta el fondo del cañón, donde fue avasallado por la corriente de hombres y servgrin que

avanzaba intentando salir del lugar. Simultáneamente, los servgrin que aún disparaban lograron matar a otro de los norteños que movía las rocas, pero enseguida la pierna de uno de ellos fue atravesada por una certera flecha, haciéndolo perder el equilibrio y lanzar al aire la flecha que cargaba su ballesta. Esta desapareció en el cielo, cayendo más tarde sobre el hombro de Eldren, atravesándolo en la juntura con el cuello.

El dolor que sintió el geister fue espantoso, sin embargo, por ser un espectro que habitaba entre el mundo de los vivos y el de los muertos, no sufrió la corrupción que producía el hierro de Nihilia. Sin detenerse para sacarla, continuó corriendo para cruzar el sector donde caerían las rocas gigantes que empujaban los norteños, quienes ahora caminaban con escudos que los protegían de las flechas del último servgrin que continuaba disparando, el cual sucumbiría luego de que una roca arrojada desde arriba golpeara su cabeza.

Sería la primera de cientos de piedras que sorprenderían al ejército de los geister, tumbando y aplastando a decenas de ellos. Como ganado en una estampida, corrieron intentando esquivar la pesada lluvia, pero, antes de conseguirlo, los hombres del norte dejaron caer una monumental roca que arrastró a otras, bloqueándoles el paso en medio de un estruendo que remeció el cañón de punta a punta e hizo temblar el suelo. Por un minuto, la lluvia de piedras cesó, los arcos y flechas pausaron su fatigoso trabajo y toda la marcha se detuvo enmudecida y perpleja. Entonces, un grito estridente y metálico se oyó a lo largo del cañón, sepultando a sus intrusos cual río que crece luego de un diluvio e inunda todo a su paso bajo una avalancha de lodo y agua. Los guerreros del norte, incapaces de tolerar el timbre del espantoso grito, se taparon, desesperados, los oídos.

–Llegó la ayuda –alcanzó a decir Eldren con una sonrisa y un enorme bulto oscuro voló rasante sobre ellos e impactó en las rocas que les bloqueaban el paso, desatando una abrasadora nube de polvo que tragó la mirada incrédula de los combatientes.

El polvo aún no se disipaba del todo cuando, arrastrándose aturdida sobre el suelo, emergió una criatura horrible.

–¡Los arakan son nuestros! –gritó Eldren.

Morud y Krum sonrieron, sintiendo por primera vez desde que habían entrado al norte que la suerte cambiaba a su favor.

El monstruoso murciélago aleteó inestable y levantó el vuelo, dejando tras de sí una apertura que permitía el paso de los geister y sus fuerzas.

–Hermoso –comentó Morud, observando el cielo, donde al menos veinte arakan atacaban a los hombres del norte que custodiaban las alturas.

–Es hora de cazar algunos norteños –dijo Eldren, y, sacándose la flecha del hombro, avanzó hacia la salida del cañón con su espada en mano.

Los geister desenvainaron, Morud soltó un pavoroso grito y el cuerno de los servgrin sonó detonando la marcha de guerra. En las alturas, los arakan continuaban destrozando y tragando a los hombres del norte, arrojando partes de sus cuerpos al fondo del cañón. En el clímax del macabro espectáculo, un chorro de sangre cayó sobre el hombro de Krum, quien la lamió y luego levantó su sable, excitado como un depredador antes de devorar a su presa.

A la salida del cañón esperaban unos trescientos hombres del norte, determinados a abrazar la muerte antes que aceptar la sumisión. Los geister fueron los primeros en salir y cruzar sus espadas con ellos. Morud, Krum y sus ejércitos se unieron en pocos minutos al combate para escribir con la sangre de sus enemigos el horrible preludio de lo que vendría en las tierras tras el abismo de Kalek si las fuerzas de Lohgrin lograban dominarlas. El lagarto de Morud mordía y arrancaba piernas arrojándolas por los aires, mientras su jinete cortaba cabezas con su curva espada. En menos de veinte minutos la batalla terminó, dejando cientos de cadáveres desparramados solo en los últimos metros que separaban el valle de los muertos de los bosques del norte.

–¿A dónde van? –preguntó Morud al ver a los arakan volando de regreso al valle de la muerte.

–Las criaturas de la noche no pueden sobrevivir mucho tiempo durante el día, deben ocultarse –contestó Eldren.

–¿Y ahora qué? –volvió a inquirir Morud.

–La victoria –declaró el geister, arrojando una siniestra mirada sobre los hielos de las altas cumbres del norte.

–El veneno de Lohgrin avanza –dijo Naklin, mirando el fango pestilente que comenzaba a cubrir la laguna.

–Pero aún no nos ha vencido –contestó Letzog, caminando hasta la orilla.

Humedeciendo sus pies, se agachó, tomó agua sucia entre sus manos, la acercó a su rostro y comenzó a susurrarle como si pudiera oírlo. Naklin y Orin vieron cómo el líquido se tornaba tan cristalino como las vertientes del norte.

–El agua es como el espíritu, siempre puede volver de la corrupción –enunció Letzog, dejándola caer.

Al tocar la laguna, esta creó un círculo transparente que comenzó a depurar la turbiedad a su alrededor, extendiéndose por la superficie como si se alimentara de la impureza, hasta convertir todo el pequeño lago en un perfecto y luminoso oasis de cautivante belleza.

–Necesitamos ayuda para llegar al norte –les dijo Letzog, mirando al centro de la laguna como si pudiera ver algo en sus profundidades.

De pronto, el agua comenzó a agitarse y reflejos pálidos, como si hubiese nadado frente a ellos un pez gigante, aparecieron cerca de la superficie.

–¿Qué es eso? –preguntó Naklin cauteloso, sin quitar la vista a la criatura que ahora se acercaba.

Pero Letzog simplemente sonreía sin dar una respuesta. Cuando faltaban unos metros para que emergiera, el guerrero enmudeció.

–No puede ser –murmuró atónito, mientras sus hombres se acercaban asombrados a la orilla.

–Ustedes son un pueblo de jinetes, es hora de que vuelvan a montar –afirmó Letzog, y un precioso corcel blanco salió imponente desde el agua, seco como si esta no lo hubiera tocado.

–Caballos de Aarland –dijo Naklin sin cerrar los ojos–. El libro de Asgalard dice que solo los oráculos pueden montarlos.

–Ellos harán una excepción con nosotros –contestó el brujo, que recibía al animal inclinando su cabeza en forma de reverencia.

–¿Ellos? –preguntó Orin.

–Sí, ellos –contestó Letzog. Y a lo largo de la orilla comenzaron a emerger cientos de hermosos caballos blancos.

–Ah, ese debe ser el tuyo –dijo Letzog apuntando a uno entre todos los que permanecían enfilados al borde de la laguna.

–¿Por qué ese? –indagó Naklin–. Son todos iguales.

–¿Estás seguro?

Naklin observó los caballos nuevamente, esta vez con aplicada detención. Tal como había sugerido Letzog, no eran idénticos. Diversas coloraciones de verde, violeta, ocre y más hermosos tonos diferenciaban sus ojos, haciéndolos únicos. Al caminar hacia el que había indicado el brujo, el animal lo miró con hermosos luceros azules y se le acercó.

–Los caballos de Aarland son únicos. Ellos eligen a sus jinetes. Este te ha elegido a ti –le dijo Letzog.

–Supongo que este es el mío –agregó Orin, acariciando con alegría a un ejemplar de ojos amarillos que se le había acercado. –Deben hacerles una reverencia –aconsejó Letzog.

–Oh –expresó Naklin advirtiendo su descuido, e inclinó la cabeza señorialmente.

Los demás hombres también caminaban frente a los caballos, agachándose en señal de respeto tras ser elegidos.

–Si tenemos algo de suerte, con ellos podremos llegar al norte a tiempo para ayudar a Valah –comentó Letzog acariciando a uno–. Son perfectos: no necesitan dormir ni beber agua, ni siquiera comer… y ya conocen el camino.

–¿Por qué nos ayudan, Letzog? Jamás han intervenido en asuntos humanos –preguntó Naklin.

–Lohgrin ha capturado a uno de los suyos… ella le sirve para extender las sombras sobre Asgalard. Aarland debe interceder o no habrá futuro que los oráculos puedan ver... todo será oscuridad. Ellos son parte de esta guerra tanto como nosotros –contestó Letzog con la mirada fija en su caballo–. Después de ustedes –se dirigió a Naklin y Orin, indicando para que montaran.

–Letzog –habló nuevamente Naklin cuando el brujo montaba su caballo–. ¿Qué le pasó a Lohgrin?

Letzog lo miró a los ojos, penetrante y meditativo.



–El mal anida en la desesperanza… y Lohgrin desesperó. Una y otra vez se decepcionó de los humanos, a quienes había jurado proteger… cuando los guerreros-reyes degeneraron en tiranos la voz de la serpiente entró en él y lentamente lo pudrió hasta hacerlo olvidar que los aldagür somos protectores de los hombres, y no sus amos. Ahora busca crear un sistema en el que todos serán reducidos a meras piezas que él moverá a voluntad dentro del gran plan que ha diseñado… pero los hombres no son como piezas de un juego que puedan ser sometidas a los designios de una mente maestra. Aunque compartan un fin ulterior, cada uno es animado por un movimiento propio que lo lleva a seguir caminos distintos a los de los demás y es solo ahí, en la libertad natural que permite el orden de krystallia, que pueden elevarse y alcanzar la trascendencia.

–Entonces Lohgrin perdió la fe en nosotros –comentó Orin para sus adentros.

–No –replicó el aldagür–. Perdió la fe en sí mismo, en su misión, en la voz de Faren que resuena en cada uno de nosotros. Esa voz sin palabras es nuestro camino, el único posible para llegar al reino de krystallia. El bien y el mal son elecciones –y, tras un suspiro, continuó–: Lohgrin abandonó la luz perdiéndose en los laberintos de nikratia, que se alimenta de la duda exigiendo pruebas definitivas… pero las pruebas no son del reino de krystallia, pues nada seguro pertenece al reino de la luz, salvo el destino de quien tiene el coraje de elegirlo –concluyó.

Naklin y Orin seguían oyendo atentamente, intentando comprender el sentido de la última frase.

–¿Cómo pudo pasarle eso a un aldagür? –preguntó Naklin, desconcertado.

Letzog lo miró levantando las cejas.

–Oh… Es precisamente porque los aldagür tenemos un gran poder que las sombras, una vez en nuestro espíritu, se tornan casi invencibles. Es más fácil para uno de nosotros, considerados sabios, sentir que podemos recrear el mundo a voluntad… –dijo el brujo, que ahora era escuchado atentamente por varios guerreros que se habían acercado–. Es por eso que el reino de sombras que construye Lohgrin debe funcionar ejerciendo el terror y la crueldad, pues solo así puede extirpar el efecto cósmico impredecible de la

fuerza que anima a cada uno de nosotros y que es el mayor don que nos ha otorgado Faren… –Letzog hizo una breve pausa antes de continuar–: Lohgrin pretende ser el salvador de los hombres, pero ellos son un mero instrumento para incrementar el poder que lo ha envenenado…y ese poder continuará creciendo hasta haber sometido a la última de las criaturas de Asgalard.

–¿Puedes detenerlo? –le preguntó Orin.

–Yo lo derroté en el monte de Hellberg… –contestó Letzog con evidente pesar–, pero no pude matarlo… Aun si es lo que requiere Faren, encontrar la fortaleza para terminar con la vida de un hermano puede resultar una carga imposible de llevar. Yo no quise ver que estaba perdido, que ya no era el hombre que amaba sino la encarnación del mal que había jurado destruir… Pero he recibido una segunda oportunidad para cumplir mi juramento y ayudar a frenar el avance de las sombras, y no la voy a desperdiciar –finalizó Letzog abruptamente y, tras mirarlos con total determinación, montó su caballo, que comenzó a galopar.

AVANZANDO POR EL ABISMO

Valah, Vanir y Arleng siguieron al hermoso colibrí hasta el abismo de Kalek, donde sus caballos los esperaban, tal como la hechicera había prometido. Un tercer caballo de color café rojizo con una alargada estrella blanca de cuatro puntas en la frente se había unido a los otros dos. Valah se acercó al animal y, acariciándolo, posó su vista sobre el horizonte, aprovechando la privilegiada altura del lugar, desde la cual se apreciaban bosques eternos y montañas cuyas cumbres blancas se desvanecían en un llanto de maravillosas cascadas del otro lado del abismo.

–Las sombras de Nihilia avanzan sobre los siete reinos –dijo Arleng–. Cuando los haya cubierto, las criaturas ocultas saldrán por miles arrastrándose desde sus cuevas.

–El norte debe resistir –afirmó Vanir, contemplativo.

–¡Miren! –exclamó de pronto la joven, apuntando a un lugar en el que brillaba una luz blanca parpadeante.

–Olunder –murmuró Arleng, observando el cielo sobre las montañas, donde la luna de Asgalard mostraba una veta plateada que con su romántica luminosidad acariciaba la melancólica despedida del sol menguante.

–No hay tiempo que perder –dijo Valah, corriendo hacia el lugar que recibía la pálida luz, donde se paró con los brazos estirados y la barbilla levantada, dejándose abrazar por ella.

De inmediato, el vitrex comenzó a recuperar su vitalidad y un bello resplandor reemplazó la inerte quietud por el movimiento constante que lo había abandonado.

–Tengo algo para ti –le dijo Vanir y de su bolsillo extrajo un hermoso anillo plateado con la forma de dos elegantes y finos brazos que se unían con las palmas de sus manos hacia arriba sosteniendo un precioso cristal amarrillo. Enseguida tomó la mano izquierda de la muchacha y, con delicadeza, le puso el anillo en el dedo.

–Esto nos unirá para siempre –Arleng miraba complacido.

Fascinada y sin saber qué decir de emoción, la muchacha se lanzó a abrazar a Vanir, que correspondió el abrazo como si a través de él hubieran podido conectar sus almas. Embelesada, contempló la piedra cristalina, en la que de pronto comenzó a arder una pequeña luz que emitía maravillosos destellos.

–Cada vez que los hellmond celebraban un matrimonio, el Guardián de los Secretos de Olunder creaba un anillo indestructible que protegía la nueva unión con la llama del fuego originario, que solo se enciende dentro de la piedra si el amor de la pareja es eterno –explicó Arleng.

–Cómo… –murmuró Valah tan maravillada como sorprendida.

–Cuando Letzog me trajo a Vanir, esta joya venía oculta en un pequeño bolsillo que alguien había cosido en su ropa. Nadie sabe cómo llegó ahí… probablemente es el último que se pueda encontrar en Asgalard.

–Arleng me lo trajo luego de haber sobrevivido a los sutirks, quería dártelo antes, pero no encontraba el momento –explicó Vanir y, sin alcanzar a decir una palabra más, Valah saltó nuevamente sobre él para abrazarlo entre sollozos de alegría.

–Un anillo así no puede entregarse sin la debida ceremonia. Deben pronunciar las palabras de la unión según la costumbre de este reino, yo seré su testigo, repitan conmigo –instruyó Arleng y, parándose frente a ambos, tomó las manos de la pareja poniendo una sobre otra para cubrirlas a su vez con las suyas.

–"Del sol a la luna, en las sombras y la luz, antes de la vida y después de la muerte, mi corazón es tuyo y el tuyo es mío".

Tras repetir al unísono las palabras del herrero, Vanir dibujó con su dedo el símbolo del sol en la frente de Valah y ella el de la luna en la de Vanir.

–Ahora deben besarse –dijo el herrero con una sonrisa. Vanir se acercó a Valah y, cubriendo delicadamente sus mejillas con sus manos, la besó en la boca mientras ella cerraba los ojos como si deseara que ese instante se eternizara.

–Ahora debemos continuar el viaje –los interrumpió Arleng con tono cariñoso–. El caballo de Valah marcará el paso, los nuestros lo seguirán.

Ambos asintieron.

Tras acariciar la mejilla de su esposo y mirarlo de una manera que expresó lo que mil palabras no habrían podido transmitir, la muchacha montó y partió de inmediato.

Vanir miró al suelo y suspiró. Valah ya iba unos pasos adelante y no podía oírlos.

–¿Qué ocurre? –le preguntó en tono paternal Arleng.

–Temo no poder protegerla –contestó.

–Todos tememos no poder proteger a aquellos que amamos. Yo no pude proteger a tu madre y ahora está muerta, pero ella pudo protegerte a ti y tú has protegido a Valah. No le fallarás –dijo Arleng.

–Desearía cambiar de lugar con ella –replicó Vanir.

–Mira a tu alrededor. ¿Cuánto poder tenemos sobre lo que nos rodea, sobre la existencia de esos árboles, del cielo y de los ríos?

Vanir miraba a Arleng sin entender su punto.

–No tenemos más control sobre la vida de quienes nos acompañan que el que tenemos sobre estas rocas –dijo Arleng, señalando el peñasco sobre el que estaban parados–. Puedes ayudar a Valah, pero su destino está escrito

por una mano que no es de este mundo, como lo está el tuyo.

–Solo desearía que todo fuera más fácil –contestó Vanir montando su caballo.

–¿Más fácil? –le preguntó Arleng en tono de reproche–. Eso es exactamente lo que las sombras ofrecen: caminos que parecen fáciles porque descargan nuestra responsabilidad sobre los hombros de otros. Por eso muchos hombres, como perros, prefieren entregarse a un amo que les dé alimento y protección... ese es el camino que hace poderoso a Lohgrin, uno donde el riesgo desaparece en la servidumbre de quien lo transita –hizo una pausa–. Krystallia es lo contrario. No ofrece el camino fácil: "Sobre tus pies recorrerás tu camino", ¿recuerdas? Valah eligió atender la misión que tiene en este mundo, una misión que solo ella puede llevar a cabo; como consecuencia, es ella quien lleva la carga más pesada. Nosotros hemos estado cerca de la oscuridad, pero ninguno debe enfrentarla dentro de sí todos los días. ¿Y la has visto quejarse, Vanir?

El muchacho bajó la mirada, algo avergonzado.

–Nosotros somos apenas actores secundarios en esta historia, pero no importa qué tan grande sea el destino de una persona como Valah, jamás podrá realizarlo sin la ayuda de otros, que cumplen roles a veces notorios, que se registran para la posteridad, y otras imperceptibles, que pasan al olvido. No sabemos cómo terminará esto para ti ni para mí, pero sí conocemos nuestra misión y consiste en ayudar a la mujer que amas a salvar a Asgalard de la oscuridad. Eso es todo lo que importa y eso es lo que haremos. Ahora vamos, el tiempo apremia –concluyó Arleng y, luego de que Vanir montara su caballo, ambos partieron tras Valah, que esperaba a la distancia.

LA PELEA FINAL

Los tres jinetes avanzaban por el borde del precipicio, tal como les había indicado la hechicera del día. Tras varias horas de cabalgata y con la luz del alba irrumpiendo poderosa en el paisaje, se encontraron con un farellón que se extendía varios kilómetros desde el abismo hacia el interior del bosque, bloqueando el camino. Arleng desmontó y comenzó a observarlo.

–¿Podemos rodearla? –preguntó Vanir.

–No sabemos qué tan larga es, podría tomarnos días –contestó Arleng mirando hacia el bosque.

Y, como si hubiera descubierto algo, caminó a paso rápido hacia el muro.

–¿Qué ocurre?

Arleng trepó unos metros hasta llegar a una meseta en la que crecían flores púrpuras.

El viejo herrero arrancó una de las flores, bajó de un salto y caminó hacia sus compañeros de viaje.

–Las aquirias solo crecen en la piedra de Miria –les dijo.

Vanir la tomó y se la entregó a Valah, quien de inmediato fue cautivada por su intenso colorido.

–Los hellmond introdujeron piedra de Miria en muros como estos para ocultar sus pasadizos en la guerra contra las fuerzas de Zoring –explicó el herrero–. Debe haber inscripciones en alguna parte. Si las encontramos tendremos nuestra puerta. Deben estar por aquí… deben estar por aquí –repetía, revisando ansioso el murallón.

Vanir se bajó del caballo para ayudar en la búsqueda, mientras Valah aún contemplaba la maravillosa flor.

–Espera un segundo –dijo Vanir, deteniéndose de pronto–. Tú no dominas la lengua hellmond; aunque encontremos las inscripciones no podremos abrir la puerta.

–Conozco algunas palabras –contestó Arleng, apartando unas plantas que crecían en la parte baja de la roca.

Cuando los hombres se esforzaban por dar con la misteriosa puerta, una brisa repentina arrebató la flor que Valah sostenía en su mano y la llevó flotando gentilmente hasta depositarla en una parte de la muralla. Sin pensarlo, la muchacha se bajó de su caballo para ir a recogerla, notando que el vitrex se movía con mayor intensidad con cada paso que daba. Al llegar a la roca, trepó por ella rompiendo accidentalmente la maleza que la cubría en la parte baja. La piedra, lisa como una tabla de mármol, mostraba grabados diversos símbolos hellmond.

–¡Los encontré! –exclamó Valah.

Vanir y Arleng se miraron y, sin perder tiempo, fueron hacia ella. Mientras intentaban descifrar su significado, Valah acarició las inscripciones, que le resultaban curiosamente familiares. El delicado ir y venir de sus dedos se detuvo cuando una parte del vitrex comenzó a transformarse en un denso líquido plateado que se esparció a través de las inscripciones haciendo que Valah cayera en un profundo trance. Al verla perder la consciencia, Vanir quiso abalanzarse sobre ella, pero Arleng lo detuvo.

–¿Qué ocurre? –preguntó Vanir, angustiado.

–La está abriendo –contestó Arleng.

–No es posible –dijo asombrado Vanir, justo en el momento en que Valah comenzaba a pronunciar palabras que hacían mutar las inscripciones.

–Solo los aldagür conocen el lenguaje hellmond –aseveró el guerrero.

–Y aquellos que portan su sangre –replicó Arleng.

Al cabo de unos minutos, el líquido plateado regresó al brazo de Valah retomando la forma original del vitrex.

Cuando despertó, Vanir dio un salto y se acercó a ella.

–¡¿Qué pasó?!

–¿De qué hablas? –preguntó ella, sin recordar absolutamente nada.

Vanir miró a Arleng, quien se encogió de hombros.

–No funcionó –se resignó el herrero tras observar la pared inmóvil por unos instantes–. Tendremos que internarnos en el bosque e intentar rodearlo.

–Buscaré los caballos –dijo el guerrero.

Los tres voltearon, pero un ruido de piedras partiéndose los hizo volver sus miradas sobre el muro, que se abría limpiamente en el lugar que había tocado Valah, como si un cuchillo invisible cortara la roca por la mitad.

–¡Vamos antes de que se cierre! –exclamó Arleng avanzando hacia la grieta, que era lo suficientemente amplia como para que pasara una persona.

Vanir miró los caballos.

–Los dejaremos aquí –dijo Arleng–. ¿Estás bien? –le preguntó a Valah.

–Sí –contestó ella–. Apresurémonos.

Arleng entró primero y Valah lo siguió, mientras Vanir permanecía de pie, paralizado por una extraña sensación. La piedra de Miria que se había escurrido hacia los lados realizaba movimientos ondulados esperando que los visitantes pasaran.

–¡Vanir! –gritó Arleng, haciendo una seña para que avanzara.

El guerrero despertó de su letargo y caminó hacia la apertura en la roca, pero, antes de que pudiera entrar, una fuerza bestial lo tomó por la espalda y lo lanzó por los aires. Intuyendo que algo andaba mal, Valah volteó y vio a una criatura espantosa con apariencia de demonio yendo tras ellos, pero la piedra de Miria comenzó a cerrarse, sin dejarle espacio suficiente para avanzar. Entonces esta introdujo su mano atrapando el antebrazo de Valah y comenzó a jalarla hacia él. Arleng la sostenía desesperado, pero la fuerza del demonio los arrastraba como si no opusieran mayor resistencia. Cuando ya casi lograba sacarla del pasadizo para destrozarla con sus mandíbulas, Vanir, espada en mano, saltó sobre él y le dio un golpe brutal en la espalda obligándolo a soltarla.

–¡¡Vanir!! –exclamó Valah desesperada e intentando ir en su ayuda.

–¡¡Sácala de aquí!! –gritó Vanir preparándose para enfrentar al sakran, que se abalanzaba furioso sobre él.

El herrero lo miró petrificado por un instante, consciente de que era el fin de su hijo y, tomando a Valah con todas sus fuerzas, se la llevó por el pasadizo que se cerraba, apenas permitiendo a la pareja cruzar una última mirada, testimonio eterno de la misión trascendente que los había unido.

EL FIN DE LA NAVEGACIÓN

La intensidad de la corriente no cesaba y la canoa golpeaba las rocas sin control causando fisuras y forzando a Xanten a afirmarse en los bordes para no perder el equilibrio y ser engullido por las voraces aguas del río oculto. La violencia del viaje duró hasta que la embarcación alcanzó un nuevo remanso, donde el kriegard pudo ver las pequeñas fisuras que comenzaban a aparecer en la noble y elástica madera de caucho.

Más abajo, la corriente retomaba su fuerza, pero Xanten no tenía más alternativa que esperar a que la corriente hiciera su trabajo y lo transportara hacia los próximos rápidos, pues no podía arriesgarse a usar el remo y perturbar el agua, alertando a alguna criatura oculta en la profundidad. Aun tomando esas precauciones, el guerrero no había pasado desapercibido, pues un gigantesco y oscuro lomo lleno de aletas puntiagudas emergió tras él y volvió a sumergirse sin que este lo notara.

Minutos transcurrieron y Xanten divisó una vieja rama enganchada en la parte alta de la pared rocosa, que parecía ideal para empujar la canoa y evitar un choque devastador. Para alcanzarla, debía ponerse de pie y dar un salto muy ágil, de modo de caer nuevamente sobre su embarcación antes de que la corriente se la hubiera llevado. Agachado sobre las puntas de sus pies, el kriegard preparaba con total concentración el salto que le daría el valioso instrumento. Cuando estuvo lo suficientemente cerca, se impulsó con todas sus fuerzas, colgándose de la rama, la que, al aflojar de inmediato, le permitió caer en la parte trasera de la canoa.

–¡Ah! –exclamó alegre, mirando la rama, que sostenía con sus dos manos.

Y al girar para meterla en el agua, una especie de barracuda gigante salió sorpresivamente de la profundidad y lo atacó con su mandíbula llena de filosos dientes del tamaño de cuchillos. Por fortuna, el guerrero alcanzó a cruzar la rama frente a él, por lo que la boca del espantoso animal no desgarró más que la madera húmeda.

El cuerpo alargado del pez permanecía en su mayor parte sumergido, mientras forcejeaba con la rama entre sus dientes a centímetros del rostro de Xanten, hasta que la quebró llevándose consigo un trozo hacia la profundidad. Sabiendo que la barracuda regresaría por su porción de carne, Xanten tomó la espada y se preparó para un nuevo ataque, pero este no llegaría.

Ya en los rápidos, confiado en que la criatura había quedado atrás y con el agua cubriendo sus tobillos, tomó lo que quedaba de la rama y comenzó a maniobrar para amortiguar el golpe. Con todas sus fuerzas hizo

girar la embarcación para evitar que impactara de lleno contra el muro de piedra, logrando alinearla con la corriente, que continuaba furiosa pero recta hacia la desembocadura.

“Debe estar cerca”, pensó al ver unos rayos de luz a la distancia. La desembocadura en el abismo de Kalek se dividía en tres túneles que lanzaban el agua formando imponentes cascadas que se perdían en sus profundidades. Solo uno de esos túneles contaba con una cadena, que lo atravesaba a varios metros sobre la corriente. Quien pudiera aferrarse a ella se salvaría, ya que lo conduciría hasta una escalera labrada en la roca que ofrecía un improbable paso hacia la superficie.

Más adelante, cuando los túneles aparecían como focos de luz idénticos, Xanten tomó rápidamente el cilindro que contenía el mapa y constató que el segundo se encontraba marcado con una señal de alerta indicando la cadena. Utilizando el remo que aún conservaba, condujo la canoa hacia el túnel correcto y, con el agua subiendo ahora hasta sus canillas, consiguió apenas entrar por él. Divisando a lo lejos las esperanzadoras montañas del norte, Xanten esperó para dar el salto decisivo de la travesía, aquel que le permitiría dejar atrás el siniestro camino que sus antepasados jamás habían llegado a iniciar.

El aire de la libertad que entraba por el final del túnel se sentía en sus pulmones y la cadena que lo salvaría estaba a la vista. Pero el infame río oculto tenía otros planes para el viajero que había logrado doblegarlo. Antes de alcanzar el punto para dar el salto, la vengativa barracuda emergió entre los rápidos y se abalanzó sobre él, alcanzando a saborear la carne de una de sus piernas.

Sorprendido, el kriegard saltó hacia adelante para escapar de sus colmillos, mientras el animal se impulsaba con su escamoso cuerpo acercándose cada vez más. Descuidando su retaguardia, Xanten tensó los músculos de sus fuertes piernas para saltar, pero la asesina barracuda lo atacó nuevamente, haciéndolo perder el equilibrio y caer sobre su espalda.

Sabiendo que todo estaba perdido, en un último acto de justicia guerrera, el kriegard tomó furioso su espada y, dando un grito que se debió oír del otro lado del abismo de Kalek, la clavó en la cabeza de la maligna

criatura, que, luego de unos estertores, murió con una parte de su cuerpo sobre la canoa y el resto en el agua.

Alcanzando ya el final del túnel y de su tiempo sobre la Tierra, Xanten cerró los ojos:

–“Un pequeño haz de luz puede acabar con universo de oscuridad” –murmuró, y salió expulsado a las profundidades mortales del abismo de Kalek, donde cayó junto al frío cadáver de su enemiga.

V

LA GUERRA DE KALEK

UNA APARICIÓN EXTRAÑA

Letzog detuvo súbitamente su caballo, como si hubiera visto pasar un fantasma.

–¿Qué ocurre? –preguntó Naklin.

–Una gran pérdida para krystallia –contestó con la mirada perdida en el horizonte–. Nuestra misión pende de un hilo, no descansaremos hasta llegar al norte –y retomó el galope.

Después de días haciendo pausas solo para tomar agua, la marcha se detuvo para dar un respiro a los hombres, que estaban agotados y hambrientos.

–Pasaremos unas horas aquí para recuperar energías –dijo Letzog.

Naklin asintió y ordenó a un grupo de cuatro hombres que se encontraba cerca:

–Ustedes, vayan por comida.

Acatando de inmediato, los hombres tomaron sus arcos y flechas y salieron de cacería.

–Traeré leña para hacer fuego –señaló Orin.

–Quiero una guardia de ocho hombres rotando cada dos horas –agregó Naklin mirando a los demás.

–Estamos libres de espías de Nihilia por ahora –advirtió Letzog inspeccionando las alturas–. Lohgrin está concentrado en el norte, no se imagina que pueda haber alguna amenaza para su ejército.

–La sorpresa está de nuestro lado –confirmó Naklin.

–Pero el tiempo está del suyo. En unas horas continuaremos la marcha –repuso Letzog.

Ambos conversaban sentados sobre un tronco, algunos hombres alimentaban el fuego que Orin había encendido y los demás descansaban.

–¿Qué es lo que hace a los electi tan poderosos? –preguntó de pronto Naklin.

Letzog lo miró extrañado.

–Su capacidad de resistir a nikratia… –y, tras levantarse para arrojar un trozo de leña a la fogata, continuó–: Son hombres que por miles de vidas han elegido el camino de krystallia, llegando a ganar el favor de Faren. Es una opción abierta a todos, pero muy pocos logran ascender a Krilth a encontrarse con la fuente de su creación. Es ahí, en el lugar de la primera luz, donde habitan los electi y desde donde vuelven para restaurar el orden de la tierra cuando este se ha corrompido.

–Pero siguen siendo hombres, ustedes, los aldagür, son más poderosos –comentó Naklin buscando más respuestas.

–Tenemos algunos poderes que los hombres no, es cierto, pero nuestro espíritu no es más fuerte que el de los electi. Ya ves lo que le ocurrió a Lohgrin –dijo sobándose las manos frente al calor–. Además, los electi tienen un dominio sobre fuerzas que nosotros no poseemos.

–Barin… –murmuró Naklin, pensativo.

–Así es. Barin, junto a los hellmond sobrevivientes de la primera gran guerra contra los nikrantes, que había tenido lugar tres siglos antes, derrotó a Zoring ayudado por su conexión misteriosa con animales, plantas, incluso el aire y las aguas. Pero fue la pelea en el moribundo volcán de Nihilia donde ambos caerían en la lava ardiente, lo que puso fin a la era de nikratia.

–Barin triunfó donde los hellmond fallaron… –dijo Naklin sin quitar la vista a las llamas.

–No es tan simple –contestó Letzog mirándolo–. Tras matar a su primo Arthan, príncipe de los hellmond, Zoring robó la piedra de naktia, portal del conocimiento a las fuerzas oscuras que guardaba el Guardián de los Secretos de Olunder. Con ella creó a los nikrantes y llegó a la Tierra. Los hellmond lo siguieron para evitar que dominara a sus criaturas, dando inicio a la primera gran guerra de Asgalard. En ella, los hellmond resultaron

victoriosos… Estaban seguros de que habían matado a Zoring, pero Truan, el más leal y feroz de sus soldados, encontró la piedra de naktia que este había perdido en batalla y lo trajo de regreso.

–Con ella dieron vida también a las criaturas ocultas –comentó Orin, que hasta entonces simplemente oía el relato de pie junto al fuego.

–Así es –afirmó Letzog–. Y la niebla negra que respiran… cuanto más crezca el poder de Lohgrin, más se aventurarán a salir. Afortunadamente, la piedra de naktia quedó sepultada bajo la lava endurecida de Nihilia y Lohgrin no podrá sacarla a pesar del esfuerzo de sus enanos cavadores. Lo único que puede hacer es sentarse en el trono de Zoring y recibir la tenue energía que desde la profundidad esta es capaz de enviarle –concluyó el aldagür justo cuando aparecían los hombres que habían ido de cacería.

–Miren lo que encontramos –exclamaron mostrando orgullosos un ciervo, que cargaban entre varios.

Letzog y Naklin los observaron sonriendo aprobatoriamente.

–Es nuestra primera comida en siglos –comentó uno de los hombres.

–Nosotros también encontramos algo, aunque nadie se comería esta asquerosidad –dijeron dos guardianes que en su recorrido por el perímetro habían capturado una criatura horrible, que empujaban a patadas hacia la fogata.

Al ver al aldagür, la criatura entró en pánico e intentó escapar, pero el golpe seco de uno de los guerreros la botó bruscamente al suelo.

–Tráiganlo –ordenó Orin.

–Por Faren, jamás había visto un ser más repugnante –exclamó Naklin observándolo de cerca.

Letzog lo miró sorprendido, sin poder identificar de qué se trataba. A pesar de su aspecto espantoso, tenía algo muy familiar. Luego de analizarlo con más calma, dio su veredicto:

–Es un sturik. Lohgrin los usa para recolectar impuestos… pero algo extraño ha ocurrido con este –comentó intrigado.

–¡Odio los impuestos! –exclamó furioso Naklin, poniéndose de pie–. Nuestro pueblo ha luchado por siglos en contra de los miserables a los que sirven ustedes. Los hombres libres no debieran ser forzados a trabajar para otros –y apuntó su espada al cuello del sturik.

–Es la ley de krystallia: ningún hombre debería someter a otros a una voluntad que no es la suya –agregó Letzog, mirando fijamente a los ojos de la criatura.

–Dime, sturik, si no existen pueblos para ser saqueados en esta región de Asgalard, ¿qué haces por aquí? ¿Y por qué tienes esta apariencia tan depravada? –preguntó Orin, que ahora lo encaraba.

–¡Habla! –le ordenó Naklin, empujando el filo de su espada sobre su carne.

El sturik miraba al suelo sin decir una palabra. Letzog se agachó y le habló de cerca:

–Abre la boca.

El sturik levantó la mirada y obedeció.

Tras verla, el brujo se levantó de inmediato.

–¿Qué ocurre? –preguntó Naklin.

–Este sturik ha estado con Lohgrin –dijo Letzog–. Su lengua ha sido envenenada para que no pueda hablar.

–¿Qué hacemos con él? –preguntó uno de los guerreros que lo había traído.

–Lo enviaremos de regreso a Nihilia –contestó el aldagür.

–¿Qué quieres decir? –dudó Naklin.

–Este sturik solo podrá hablar nuevamente cuando tenga algo importante que decirle a Lohgrin. Nosotros le daremos una historia –respondió Letzog acercándose a Futz y, sujetando su cabeza, comenzó a hablarle en un tono hipnótico hasta que se durmió.

–Ahora llévenlo a donde lo encontraron y déjenlo ahí. Cuando despierte recordará solo lo que le he dicho.

Naklin asintió confirmando las instrucciones de Letzog y, sin demorar, uno de los guerreros que lo había encontrado lo cargó sobre su hombro para llevárselo.

–¡Espera! –exclamó el brujo–. Pásame tu anillo.

El guerrero miró a Naklin, que asintió con su cabeza, se sacó de mala gana el anillo y se lo pasó. Letzog lo tomó y lo guardó en un bolsillo del ropaje de Futz.

–Una prueba –comentó mirando a sus hombres, que no parecían aprobar lo que hacía–. Ahora vayan.

Los dos guerreros que lo habían traído se internaron en el bosque.

–¿Qué le dirá a Lohgrin? –preguntó Naklin.

–Lo que necesita oír para darnos algo de tiempo –contestó Letzog–. Ah, parece que la comida está lista –dijo en tono jovial y se acercó al lomo del ciervo, que se asaba sobre la fogata–. ¿Quieren? –ofreció cortando un pedazo.

–Por supuesto –señaló Naklin y se sumó a comer con los demás, invitando a su hermano.

ALDAHAID

–Este es el último que encontramos –dijo Morud, trayendo del cuello a un hombre del norte y lo arrojó frente a Eldren, que meditaba sentado sobre una roca.

–¿Dónde esconden a los niños? –lo interrogó el geister inclinándose hacia él.

Apoyándose sobre sus rodillas, el salvaje enderezó su espalda y levantó el mentón.

–Así que esa es la forma en que quieren sacarla del palacio de hielo –murmuró.

–¿Qué dijiste? –preguntó Eldren, amenazante.

–Dije que los niños están en todas partes y en ninguna –contestó el hombre del norte, escupiendo al suelo en señal de desprecio.

–Ah, norteños. Tanto tiempo viviendo sin autoridad les ha hecho perder el miedo –dijo Eldren sacudiendo la cabeza–. ¿Y de qué nos sirven los hombres sin miedo a quienes debemos gobernar? ¡De nada! El miedo alimenta el poder como el agua nutre la vida, pero un salvaje como tú no puede entenderlo, pues no eres mucho más que un animal –sentenció el geister e hizo una seña con la mano para que se lo llevaran.

Pero el hombre del norte volvió a hablar:

–Los que habitamos estas tierras no somos siervos, no luchamos guerras que no queremos pelear ni entregamos los frutos de nuestro trabajo a quien no los merece. Estas son tierras de hombres que han renunciado a las sombras, refugio de los hellmond y lugar donde ustedes, los esclavos de nikratia, encontrarán su perdición.

–Cuentos de niños... –dijo Eldren despectivamente–. Todos los hombres quieren poder y los que no, terminan siendo dominados por aquellos que logran conseguirlo…

–La luz… –alcanzó a decir el hombre del norte y Eldren lo interrumpió.

–¡¿Qué crees que hubo antes de la luz?! La oscuridad es el origen de todo, no la luz, y todo regresa a su origen –le espetó y se acercó hablándole directamente a los ojos–: Te daré una opción, salvaje: dime dónde ocultan a los niños y serás recompensado. Podrás tener mujeres, riquezas y siervos. Es eso o la muerte.

El norteño miró a los geister y a Morud, que observaban de pie la escena. Por un instante, todos pensaron que aceptaría la oferta.

–¿Ahora ves por qué nikratia es más poderosa que krystallia, salvaje? Como dije, los hombres preferiremos el poder a la muerte o la indiferencia, es nuestra naturaleza. Ahora, entréganos a los niños.

El hombre empezó a mover los labios como si fuera a confesar, pero en lugar de ello rio a carcajadas, desconcertando a sus captores.

–¿No te parece irónico, espectro? –le comentó a Eldren cuando su risa se había calmado–. Yo soy mortal y no temo a la muerte. Sin embargo, tú, a quien ningún hombre puede matar, le temes como un niño le teme a la noche, porque sabes lo que pasará si fracasas. Has estado en Velheim y viste lo que te espera: una eterna y horrible caminata de dolor y agonía.

Eldren vio pasar en su mente las imágenes de los condenados descendiendo semidesnudos por las escaleras de hierro ardiente.

–Ahora dime, espectro –siguió el hombre en tono arrogante–. ¿Quién de nosotros es realmente más poderoso? ¿Yo, que no temo a la muerte porque sé que continuaré mi viaje hacia la luz, o tú, que, a pesar de tu espada de nikrantes y tu ejército, ya estás condenado?

Furioso, Eldren se puso de pie.

–¿Quién eres? –le preguntó rodeándolo, sorprendido por sus palabras.

El norteño cerró los ojos, seguro de que su fin había llegado, pero Eldren solo empujó su ropa hacia abajo con la punta de su espada, descubriendo una mancha que apenas asomaba en su cuello.

–El libro de Asgalard –afirmó luego de ver que la mancha verdosa era en realidad un tatuaje que representaba el libro sagrado de los siete reinos.

–Deberíamos torturarlo –intervino Morud.

–En hombres como este, la tortura es inútil –contestó Eldren–. Es un protector de los secretos de Asgalard, no nos dirá nada. Ni siquiera los otros lo han hecho –agregó, agachándose para ponerse a la altura del oído del norteño, que aún se encontraba de rodillas.

–Lo que no puedes ver, hombre del norte, porque la luz te ha cegado, es que en esta lucha entre krystallia y nikratia solo una fuerza puede prevalecer. Y tú has elegido a la perdedora –concluyó.

–Un haz de luz… –alcanzó a decir el salvaje y Eldren lo decapitó de un golpe.

Su cabeza rodó hasta quedar atascada en unos matorrales. Morud pateó el cuerpo, que siguió el mismo trayecto, rebotando con los brazos sueltos hasta chocar con un árbol.

–Tendremos que perseguirlos como ratas –dijo Ralthor, observando las decenas de cuerpos decapitados que se esparcían por la ladera del cerro.

–Ella ya sabe que estamos aquí –respondió Eldren mirando hacia las altas cumbres en el mismo momento en que la dama de los hielos eternos fijaba su vista sobre los bosques.

–Envíalos –ordenó a un servgrin que llevaba una jaula de madera con tres cuervos de Nihilia.

Eldren la abrió y sacó a uno de ellos:

–Ahora vayan por los niños –le susurró acariciándolo y lo echó a volar para luego hacer lo mismo con los otros dos–. No son de mucha ayuda en los frondosos bosques de las tierras bajas, pero aquí nos llevarán exactamente a donde queremos ir –comentó viéndolos tomar altura–. Tu tiempo ha llegado, bruja.

A diferencia de los demás aldagür, que habían jurado defender los siete reinos de las fuerzas de la oscuridad, Aldahaid debía mantener las tierras del norte como refugio para los hombres libres, aquellos que no buscaran servir ni ser servidos. Protegido por la energía hellmond y el abismo de Kalek, el norte sería siempre el último bastión de resistencia de krystallia frente al avance de la oscuridad.

En la segunda guerra contra Zoring, fue ese lugar el que permitió que hellmond, aldagür y humanos se rearmaran para derrotarlo. Aldahaid estuvo cerca de morir por las heridas que el rey de nikrantes le había infligido en un épico combate en las rocas altas del abismo, heridas profundas e incurables que la habían relegado al palacio de hielo. Si lo abandonaba, estas aflorarían nuevamente parasitando sus poderes hasta convertirla en una mujer enfermiza y débil. Milenios después, Lohgrin intentaría tomar el norte y matarla, pero Aldahaid lograría llevarlo a las montañas y derrotarlo mientras los norteños se escabullían evitando el asedio de sus tropas.

–No triunfaste la primera vez y no lo harás ahora –expresó la hechicera, como si pudiera ver el palacio de Nihilia, que quedaba a cientos de kilómetros en línea recta hacia el suroeste.

Aldahaid era una mujer de mediana edad, alta, de largos cabellos plateados, ojos celestes y de piel tan blanca como los hielos que la rodeaban. Su rostro era precioso y su cuerpo, delgado y esbelto, se encontraba cubierto de finas y largas sedas que se ajustaban destacando sus contornos. Junto a ella se encontraban siempre un águila y un lobo de mucho mayor tamaño que sus parientes silvestres. Ambos eran del color de las nieves que cubrían las montañas y de ojos azules como el cielo que acariciaba sus cumbres.

–Ya saben qué hacer –les dijo mirando hacia el valle desde la enorme apertura en forma de arco, que ofrecía una entrada directa a su habitación en el palacio de hielo.

Desde allí, el águila despegó surcando el cielo hasta perderse en las nubes que más abajo rodeaban la montaña. El lobo, en tanto, se echó a correr hacia el interior del palacio tomando los caminos secretos que los hellmond habían labrado para unir las cumbres con los pies de la montaña.

Sobre un elegante altar, cubierto con un paño que retiró delicadamente, se encontraban un arco y flechas, una fina espada de lithrium y una armadura plateada con grabados dorados partida por la mitad. Al mirarla, imágenes del combate contra Zoring atravesaron su mente haciéndole sentir, por un efímero momento, el dolor de una de las heridas en la zona baja de su abdomen.

“¿Dónde están tus poderes hellmond ahora?”, resonaban en su mente las palabras de Zoring luego de atravesarla con la espada, que Aldahaid tomaría con sus manos y congelaría quebrando por la mitad. “Este será tu último truco, bruja”, le dijo el nikrante y, sacando otra espada que portaba en la espalda, se abalanzó sobre ella para cortarle la cabeza. Pero, antes de que lo hiciera, un aldagür le lanzó una bola de luz que explotó sobre él.

“Ustedes, con su amor por los humanos…, son patéticos”, los insultó Zoring, herido, iniciando un feroz combate que no pudo ganar, pues los otros aldagür lo obligaron a regresar a Nihilia.

“Debes ir con los demás, Zoring no ha sido derrotado”, le decía Aldahaid cada vez que encontraba energías para hablar al aldagür que la había salvado y refugiado en el palacio de hielo para que se recuperara. Pero la respuesta siempre era la misma:

“No hay luz suficiente en el universo que pueda compensar tu partida… no me moveré de aquí”.

Aldahaid recordaba esas palabras dejando escapar una lágrima por ese aldagür, que miles de años después dejaría de existir devorado por la oscuridad.

LA CACERÍA TERMINA

–Está muerto –dijo Valah llorando con la mirada perdida–. Puedo sentirlo.

Los ojos de Arleng se humedecieron, incapaces de disimular su tristeza.

–Mi hijo... –murmuró–. Todo lo que podemos hacer ahora es asegurarnos de que su muerte no haya sido en vano. Necesitamos la protección de Aldahaid, la bestia que mató a Vanir no tardará en

encontrarnos. Si lo hace… –continuó mirando a Valah con una expresión que hizo innecesario terminar la frase.

En ese momento, la muchacha sintió otra vez un dolor punzante en su vientre.

–¿Estás bien? –preguntó Arleng tomando su hombro.

–Estoy bien –contestó ella enderezándose.

–Déjame ver –dijo el herrero posando la mano sobre su panza.

–La hechicera tenía razón –comentó impresionado–. Crece muy rápido, en días podrás dar a luz –agregó sintiendo la curvatura incipiente de la panza.

Tras un día de caminata, solo interrumpida por pequeñas pausas para dormir y comer, finalmente llegaron al puente de Kalek.

–¿Qué ocurrió aquí? –preguntó Valah observando las ruinas del gigante de piedra.

–Los geister han pasado por este lugar –explicó Arleng dando vuelta el cuerpo de un servgrin muerto–. Algo se ha estado alimentando de estos cadáveres –añadió señalando las piernas desgarradas hasta el hueso.

–Hombres acompañan a los geister –comentó Valah frente al cuerpo de un guerrero exótico que yacía con el cráneo partido.

–Hombres del este –respondió Arleng–. Son la escoria entre los humanos: asesinos, violadores, parricidas, lo peor que existe. Por siglos han sido desterrados a los desiertos, fuera de los siete reinos, donde viven la mayor parte del tiempo escondidos bajo las rocas para no ser rostizados por el sol. Reptiles son la única compañía y alimento que tienen. Mucho tiempo han esperado la oportunidad para regresar y vengarse de los pueblos de Asgalard. Lohgrin se las ha dado. Pero no pudieron cruzar –agregó enseguida notando que el puente había colapsado en la mitad.

–¿Crees que la hayan matado? –preguntó Valah.

–Ella es demasiado poderosa incluso para los geister –contestó Arleng acercándose al borde del precipicio, donde miró hacia el este–. Los espectros han cruzado el abismo tomando un gran riesgo. Las escaleras móviles de Kalek son el único camino que existe para llegar al norte, aparte del puente. Deben haber sufrido muchas pérdidas.

–¿Podemos tomarlas nosotros?

–El valle de la muerte es la única entrada a las montañas del otro lado. Es casi imposible sobrevivirlo, pero no tenemos opción –explicó el herrero, preocupado.

–¡Algo se acerca! –alertó de pronto la muchacha.

Arleng desenfundó su espada en el momento en que un siniestro caballo negro apareció entre los árboles intentando atropellar a Valah, que se tuvo que lanzar al suelo para evitarlo.

–Jamás vi un caballo así –dijo poniéndose de pie.

Y, enfrentando la maligna mirada rojiza de la bestia, desenfundó su espada.

–Este no es un caballo, es un engendro de Nihilia –afirmó Arleng.

Y otros seis caballos idénticos salieron del bosque formando un semicírculo alrededor de ellos.

–Debemos protegernos de sus mandíbulas, ataca su cuello –aconsejó el herrero al ver que la embestida de las bestias era inminente.

Paso a paso, los animales se acercaron, mientras ellos giraban espalda contra espalda con sus espadas en alto. Arleng hizo un movimiento amenazante y estos escaparon espantados.

–Extraño –dijo, desconfiado.

De inmediato, una mezcla de gruñidos y pesados pasos quebrando ramas en el bosque confirmó el peor de sus temores.

–Está aquí, corre –ordenó estupefacto Arleng al ver al mismo demonio que había matado a Vanir aparecer entre los árboles.

Valah se quedó inmóvil mirando al sakran, que llevaba la espada de Vanir en su mano izquierda y su tosco machete de hierro de Nihilia en la derecha.

–No te dejaré –contestó con determinación.

–No podremos vencerlo.

–No iré a ninguna parte –insistió Valah, decidida a combatir.

El sakran se encontraba a metros de distancia respirando extasiado y haciendo ruidos bestiales con su garganta. Varias heridas que aún no sanaban se veían en su cuerpo, seguramente producto del combate con Vanir.

–Muy bien –dijo Arleng–, si esto es lo que tiene que pasar, que la oscuridad venga por nosotros.

Tras soltar un grito espantoso, el demonio se abalanzó sobre ellos.

–Está aquí –dijo Lathren del otro lado del abismo al oír a la criatura.

–El fin de la era de krystallia ha llegado –anunció Eldren.

–¿Qué haremos nosotros? –preguntó Morud, que sintió el frío recorrer su espalda al oír el espeluznante grito.

–Seguir con el plan –contestó Eldren.

En el palacio de hielo, Aldahaid miraba hacia el abismo.

–Resiste, muchacha –murmuró para sus adentros.

Letzog, Naklin, Orin y sus hombres estaban a tan solo unos kilómetros del lugar. Al oír la furia del sakran, los tres se miraron sabiendo lo que significaba.

–Se nos acabó el tiempo –dijo Letzog llevando el galope a la máxima velocidad.

Arleng inició el ataque hiriendo una de las piernas del demonio, que, tras gruñir de dolor, respondió con sucesivos golpes de espadas. El herrero apenas conseguía repeler sus embestidas, hasta que una inesperada y demoledora patada de la bestia lo lanzó por los aires.

–Esta es la última oportunidad, por favor… vete –balbuceó desde el suelo limpiando la sangre que botaba por su boca.

Valah lo miró atónita y comenzó a correr. El sakran caminó hacia Arleng y le dio un brutal pisotón, rajando la carne de su brazo cuando intentó levantar su espada. Enseguida le dejó caer su machete asesino sobre la cabeza, mientras este cerraba los ojos para sentir el viento norteño en su rostro y despedirse del mundo con el recuerdo de su liberadora frescura.

Pero, una vez más, la muerte fue aplazada para el viejo herrero, porque Valah, fiel a la promesa que había hecho, regresó y atacó por sorpresa a la infernal criatura, atravesando la armadura que cubría su espalda hasta rajar su grueso pellejo desde los hombros a la cintura. Rugiendo de dolor, el furioso demonio volteó dando un devastador golpe de puño en la cara de la muchacha, que rodó por el suelo dejando caer a Balmung.

–¡Nooo! –gritó Arleng al verla inconsciente y herida.

El sakran volteó nuevamente y atravesó a Arleng con la espada de Vanir, levantándolo en el aire como si fuera un pez ensartado en un arpón. Mirándolo a los ojos, el viejo herrero alcanzó a decir unas palabras y murió. Entonces, el sakran lo arrojó al suelo sin sacarle la espada y regresó para acabar con Valah, quien, recuperándose del aturdimiento, intentaba arrastrarse para tomar su arma.

Al llegar a ella, la tomó del pelo y la levantó en el aire con un solo brazo, dejándola a la altura de su espantoso rostro. Valah se sacudía entre quejas de dolor, golpeándolo inútilmente con las manos:

–Bestia repugnante –lo insultó corriendo su cara en señal de asco.

El demonio abrió otra vez su enorme hocico y, sacando su asquerosa y áspera lengua, la rodó con depravado deleite sobre la cara de la joven, desde el mentón a la nariz. Luego de observar un instante cómo limpiaba con sus manos la viscosa y fétida baba, acercó sus colmillos a su tierno cuello. El hocico de la bestia rozaba la tersa piel de la muchacha, que continuaba quejándose y forcejeando para liberarse.

Lentamente, desobedeciendo a Lohgrin, hundió los colmillos en la excitante y tierna carne que tenía frente a él. Apenas saboreaba las primeras gotas de sangre, cuando una daga voló por los aires y se clavó en su nuca, haciendo que la dejara caer al instante. Con la sangre chorreando por su hocico, la bestia se dispuso a enfrentar al atacante, que corría hacia él espada en mano. Sacando la daga, soltó otro gruñido de furia, guardó el machete en su espalda y en cuatro patas saltó sobre su atacante, quien, demostrando una habilidad más que humana, lo esquivó asestando al demonio otro golpe mientras este volaba en el aire. Tras rodar por el suelo, la bestia volvió a pararse sobre dos pies mostrando su imponente tamaño y, sacando el machete, se lanzó nuevamente al ataque.

La pelea fue feroz y los pocos golpes que el guerrero lograba asestarle rebotaban en la armadura del demonio. Haciendo una maniobra animalesca, el sakran logró alcanzar a su contrincante en una de sus piernas con las púas venenosas de su cola, causándole un intolerable dolor que lo arrojó al suelo y paralizó inmediatamente.

–¡Bestia! –le gritó Valah antes de que acabara con el guerrero–. ¿Es a mí a quien quieres? ¡Pues aquí estoy! –exclamó desafiante levantando su espada.

Con el cuerpo chorreado por la sangre que le caía desde el cuello y el hocico, el sakran caminó rabioso hacia ella dejando atrás al guerrero, que era rápidamente consumido por el veneno.

Le faltaban unos pasos para alcanzarla cuando una flecha se clavó en el mismo lugar en que lo había impactado la daga del guerrero. Por un segundo se detuvo, pero esta vez no volteó para ver de dónde provenía el ataque, sino que, alzando el machete, dio dos pasos más para acabar lo que había empezado. Al tercer paso, otras flechas cayeron sobre él perforándole las piernas, y luego una lanza lo atravesó por la cintura. Pero nada de esto parecía detenerlo, pues el demonio quebró la lanza y elevó su machete en señal de querer continuar peleando. Instantes después aparecieron Naklin y Letzog, quien, sin detener por completo el caballo, desmontó y corrió rápidamente hacia la muchacha, mientras Naklin, Orin y sus hombres rodeaban a la criatura, que se resistía a morir. Dos jinetes desmontaron y se arrojaron sobre ella, pero esta los fulminó con un solo golpe antes de que pudieran alcanzarlo. Sin darle tiempo, Naklin y Orin tomaron lanzas y, refugiándose en el galope impredecible de los caballos de Aarland, lo rodearon ensartándoselas repetidamente mientras otros jinetes le disparaban flechas sin pausa. Finalmente, tras minutos de resistir los embates, el demonio cayó sobre sus rodillas.

–Ha sido mordida –observó Letzog, que se había desentendido de la pelea para atender a Valah.

Y, caminando furioso hacia la bestia, que lo miraba desafiante, le dijo:

–Ahora nadie podrá traerte de regreso, demonio de Olunder –y con un golpe seco de su espada le cortó la enorme cabeza.

Al levantar la vista, vio al guerrero que había salvado a Valah tendido en el suelo y apenas respirando.

–Xanten –murmuró y corrió hacia él–. Necesitamos hierba de dragón, crece en el borde del acantilado, cerca de aquí –pidió Letzog a Orin, quien, haciendo una seña con su mano, envió a tres hombres a buscar la

medicina–. Y agua hervida –continuó el brujo y otros hombres salieron a buscar rápidamente leña para hacer fuego.

Quince minutos después, con la fogata ya encendida y el agua caliente, los primeros hombres regresaron con la hierba, cuyas hojas delgadas y largas eran de un verde oscuro por la parte de arriba y de un bello plateado por debajo.

–Esto debería ser suficiente –comentó el brujo poniéndolas rápidamente en el agua.

Minutos después molió las hierbas cocidas con un trozo de madera, convirtiéndolas en una pasta verdosa.

–Espárcela sobre sus heridas –ordenó a Orin, que de inmediato se acercó a Xanten para aplicarle el remedio, mientras Letzog hacía lo mismo con Valah–. Bebe –le dijo sujetando su cabeza para acercarle un vaso metálico con el líquido producido por la cocción de las hierbas.

Valah tomó un trago y volvió a recostarse. En ese momento, Letzog notó el anillo que llevaba en uno de sus dedos y fijó su vista sobre él por unos segundos.

–Pónganla cómoda –indicó a un par de guerreros, quienes se sacaron sus capas para cubrirla y hacerle una cama.

Enseguida, el brujo se acercó a Xanten para darle de beber la misma pócima.

–Letzog –dijo con los ojos entreabiertos el moribundo kriegard–. Estás aquí.

–La salvaste, Xanten –contestó el aldagür–. En unas horas estarán en condiciones de continuar el viaje. Toma esto, te ayudará a recuperarte –agregó dándole de beber el resto de la pócima.

–¡Preparen la guardia! –ordenó Naklin.

–Lo enterraremos a la usanza de Walthen –le dijo Letzog a Orin, apuntando al cuerpo sin vida de Arleng.

Este asintió y junto a dos hombres fue a recogerlo para prepararlo.

–Naklin –continuó el brujo–. Ahora que su cazador ha muerto, Lohgrin desatará todo el poder de Nihilia sobre el norte. Debemos prepararnos.

–Estaremos listos –le contestó Naklin, confiado.

KAHLON Y EL NUEVO EJÉRCITO

–¡¡¡Sturiiiik!!!

El furioso grito de Lohgrin se oyó en todos los rincones de Nihilia. Los servgrin que hacían guardia se miraron entre sí, los herreros pararon por un instante sus faenas y los walkran fijaron su vista hacia la torre central del palacio. Aterrado, el Gran Sturik corrió por las escaleras con una rapidez casi imposible para su corta estatura y decadente estado físico. Al llegar frente a la puerta de hierro, tomó unos segundos para recuperar el aliento antes de anunciarse.

–Mi señor –dijo y las pesadas puertas de hierro se abrieron de par en par.

Lohgrin le daba la espalda mirando la fuente donde habitaba el oráculo.

El Gran Sturik alcanzó a dar apenas unos pasos dentro de la habitación y las puertas se cerraron de golpe.

–El sakran está muerto –le informó Lohgrin.

La cara del Gran Sturik se desfiguró.

–No es posible –murmuró estupefacto.

–Una y otra vez estos humanos nos han sobrepasado. Eso terminará ahora –continuó Lohgrin–. ¿Cómo van los servgrin del nuevo ejército?

–Muchos están listos, mi señor. Y el comandante ya está preparado.

–¿Cuántos?

–Tres mil servgrin, más de veinte walkran de la nueva generación de lobos negros y tres mil humanos que se han ofrecido como voluntarios. Cuando esté terminado tendremos más de veinte mil guerreros listos para combatir y miles de servgrin montados sobre walkran. Será la fuerza más poderosa que se haya visto en los siete reinos –dijo el Gran Sturik mostrando evidente satisfacción.

–Quiero que prepares a los que tenemos para atacar el norte. Esta cacería debe terminar de una vez.

–¿A todos, mi señor?

–¡¡¡A todos!!!

–Sí, mi señor –contestó el Gran Sturik.

–Y envíame al comandante antes de que partan –ordenó el brujo.

El Gran Sturik asintió moviendo la cabeza y salió de la habitación.

–No debes desesperar, amo de las sombras –lo aconsejó Arthesia, que había estado presente durante la conversación–. Los geister avanzan en el norte, nikratia crece nuevamente dentro de la mujer y las sombras se extienden por los siete reinos. Graves pérdidas han debido soportar los humanos, el tiempo se les acaba.

–No puedo correr ningún riesgo –afirmó Lohgrin–. Este ejército me traerá la victoria que no pude conseguir la última vez: el norte caerá y el electi morirá antes o después de haber nacido.

–Reinar sobre las nueve regiones de este mundo es tu destino –profetizó el oráculo.

Sentado ahora sobre el trono de piedra, Lohgrin meditaba el curso de acción más efectivo cuando el Gran Sturik regresó.

–Mi señor.

–¡¿Qué ocurre ahora?! –exclamó el brujo enojado al ser interrumpido.

–Hay algo que debe ver.

El servgrin que hacía guardia empujó la puerta y el Gran Sturik entró seguido de Futz.

–Regresaste –comentó Lohgrin con algo de sorpresa–. Es mejor que tengas algo importante que contarme.

Futz asintió con la cabeza.

–Muy bien –dijo Lohgrin gesticulando.

Futz se acercó temeroso al brujo, que, abriendo su mano, la puso a unos centímetros de su cara, como si fuera a envolverla. Un oscuro vapor comenzó a fluir desde su boca y nariz hacia los dedos del brujo, que lo absorbieron hasta hacerlo desaparecer, regresando el aspecto del sturik a la normalidad.

–Ahora habla y mejor que valga la pena o te daré de cena a los walkran.

–Vi a un grupo de jinetes… humanos montados en caballos blancos. Su líder se llamaba Naklin.

Al oírlo, Lohgrin se levantó de su asiento.

–Eso es imposible… –dijo el Gran Sturik–. Naklin y sus hombres desaparecieron en el monte de Utsberg hace dos mil años. Usted estuvo ahí, mi señor. ¡¡Eres un mentiroso!! –gritó levantando el brazo para pegarle.

–¡Tengo algo para probarlo! –contestó Futz metiéndose la mano al bolsillo.

Lohgrin y el Gran Sturik se reclinaron poniendo toda su atención en el sturik, que al abrir su mano mostró un anillo de metal antiguo con una piedra azul en la que se encontraba grabado un jinete con un arco y flechas montando un caballo que levantaba sus patas delanteras.

–Pásame eso –dijo Lohgrin arrebatándoselo–. ¿Cómo lo conseguiste?

–Lo robé a uno de los guerreros mientras dormía.

Lohgrin lo miró directamente a los ojos para saber si mentía, pero el sturik no titubeó un solo segundo.

–Es una coincidencia demasiado grande que los laberintos de Utsberg hayan enviado a estos guerreros de regreso justo en este momento –pensó en voz alta–. ¿Dónde los viste?

–Hacia el sur, cerca de Walthen –contestó el sturik.

–Están recorriendo sus tierras –murmuró el brujo negro–. Mil jinetes de Elburg pueden cambiar el destino de esta contienda si llegan al norte antes que nosotros. No podemos correr el riesgo de que nos ataquen mientras enfrentamos a los rebeldes.

–¿Qué quiere hacer, mi señor? –preguntó el Gran Sturik.

–Envíame ya a nuestro comandante –ordenó Lohgrin.

El Gran Sturik hizo una seña y uno de los servgrin que hacía guardia bajó la escalera. Mientras esperaba, el brujo negro caminaba meditando.

–Esto retrasará nuestro ataque –reflexionó en voz alta.

–Aún tiene a los geister –interrumpió Futz–. Es imposible que la mujer y un par de hombres logren llegar a la dama de los hielos eternos con ellos allá.

–No subestimes el poder de esa bruja –refutó el Gran Sturik.

Mientras discutían, se presentó en la sala el nuevo comandante de las tropas. Lohgrin volteó y vio a un guerrero con armadura parado frente a la puerta.

Su tamaño era imponente y, a diferencia de los servgrin, su cara no había sido desfigurada por las quemaduras, conservando apariencia humana.

–Así que este es nuestro comandante. Acércate –le ordenó haciendo un gesto con su mano para que entrara.

El hombre, de ojos marrones, cabellos negros y rostro simétrico, caminó hacia Lohgrin con la armadura de metal, sonando a cada paso que daba, haciendo aún más notoria su presencia.

–¿Sabes quién fue? –le preguntó.

–El comandante de las tropas humanas que servían a Zoring –respondió Kahlon.

–Así es. Uno de los guerreros humanos más formidables que haya existido, el único capaz de derrotar al búho blanco en batalla. Yo era su enemigo en ese entonces, pero siempre pude ver su talento y ferocidad –dijo Lohgrin caminando en torno a él–. Tú eres su sucesor, pues la misma sangre corre por tus venas, incluso sus recuerdos son tuyos… son casi la misma persona –le explicó deteniéndose frente a él–. ¿Recuerdas cómo murió?

El guerrero giró su cabeza y lo miró esperando la respuesta.

–Fue Naklin, el líder de los de Elburg, quien lo mató. Tomó a su hijo como rehén y por días lo torturó a tan solo un kilómetro del lugar en que este se encontraba con sus hombres. Todas las noches, a la misma hora, Kahlon se despertaba con los gritos de Elkör implorando clemencia a la distancia, pero no podía atacar, pues los jinetes habían tomado una meseta a la que solo se podía acceder escalando un risco de piedras. Al séptimo día de torturas, desobedeciendo las órdenes de Zoring, Kahlon decidió infiltrarse entre los hombres de Naklin para rescatarlo. De noche, partió sin que nadie se percatara, subió el risco por un costado que no tenía vigilancia y, vestido como uno de los jinetes de Naklin, llegó finalmente al lugar en que se encontraba Elkör. Sus dedos habían sido mutilados, sus ojos arrancados con tenazas de hierro ardientes y su cara desfigurada por los golpes –y, tocando su hombro, continuó–: Aprovechando que los demás dormían, Kahlon mató a los guardias y lo rescató atándolo a su espalda con una soga hecha de cuero de los venados del bosque de Talwen. Pero cuando casi lograba escabullirse, una flecha le atravesó la pierna y luego otra y otra,

hasta que se desplomó. Un perro había ladrado alertando a Naklin y a dos de sus hombres. Sin poder ver lo que ocurría, Elkör imploraba a su padre que no lo abandonara. “Jamás te dejaré”, le prometió Kahlon. Con sus últimas fuerzas, se puso de pie, tomó a Elkör y saltó al vacío abrazando la muerte para no entregarse a las horribles torturas que Naklin tenía planeadas para ellos. Los buitres devoraron los restos de Elkör, pero el cuerpo de Kahlon fue rescatado por sus hombres y traído aquí, a Nihilia, donde fue sepultado. Así fue como pudimos reconstruirte.

Kahlon respiraba furioso al oír el elocuente relato de Lohgrin, que había hecho revivir la historia en su mente.

–El destino te ha dado la oportunidad de vengar a Elkör... tu hijo –le dijo el brujo, que continuaba caminando lentamente en torno a él, hablando sin cambiar la intensidad de sus hipnóticas palabras–. Naklin y sus jinetes están en las tierras bajas. De ahí avanzarán sobre el norte. Necesito que los elimines y me entregues las tierras de Aldahaid. Si el electi llegara a nacer, mátalo. El sturik te acompañará y llevará a la ubicación exacta donde los vio para que puedan rastrearlos desde ahí –finalizó Lohgrin mirando a Futz, que tragaba saliva.

El comandante asintió y giró marcialmente para salir.

–¡Kahlon! –lo llamó Lohgrin.

Este giró su cabeza y lo miró de reojo.

–Mata a sus caballos también.

Kahlon hizo un gesto afirmativo y partió.

–Sturik –habló dirigiéndose ahora al Gran Sturik.

–Mi señor –contestó este haciéndole una reverencia.

–El puente de Kalek ha sido destruido. Las escaleras los harán perder precioso tiempo y muchos servgrin. Envíalos por Fuhlam.

–Mi señor, el paso de Fuhlam no ha existido en dos mil años.

–Aldahaid no tendrá más opción que abrirlo –dijo Lohgrin–. Los nuevos walkran y las catapultas se encargarán del resto.

–Sí, mi señor –contestó el Gran Sturik.

Lohgrin dio dos pasos y se quedó quieto de pronto, como si algo en la sala lo molestara. Al mirar a un costado, observó a Futz con cara de bobo.

–¿Qué haces aquí? Te dije que lo acompañaras.

–Sí, mi señor –contestó Futz y se quedó mirándolo sin moverse.

–Todavía estás aquí, sturik –reiteró Lohgrin apretando los dientes de rabia.

–Uhh –dijo Futz despertando de su letargo y salió corriendo tras Kahlon, mientras Lohgrin suspiraba sacudiendo la cabeza y el Gran Sturik levantaba las cejas.

–Algo no me convence del todo en la historia del sturik –sospechó Lohgrin–. Envía cuervos para que tan pronto lleguen al sur me informen sobre lo que encontraron. No podemos dejar nada al azar.

–Sí, mi señor.

–Y termina el gran ejército –ordenó el brujo dándole la espalda.

–Mi señor… sobre eso...

Lohgrin se volteó nuevamente.

–Necesitamos más impuestos: hierro, alimentos, madera, pieles… –continuó el Gran Sturik, atemorizado.

–Las guerras no podrían existir sin impuestos. Envía a un grupo de servgrin a recolectar lo que falte y a aplastar las rebeliones de quienes no quieran pagar. Desuéllalos y cuélgalos de los árboles para que se los coman los cuervos. Eso servirá de ejemplo a quienes crean que pueden vivir en Asgalard sin rendirme tributos.

El Gran Sturik sonrió sintiendo el morboso placer que le producía imaginar las torturas que aplicaría a los evasores. Entusiasmado, bajó las escaleras a organizar una división de servgrin para que cumplieran las órdenes.

PREPARANDO LA RESISTENCIA

En los valles y cerros del norte, el águila de Aldahaid sobrevolaba inspeccionando los movimientos enemigos. Su color blanco la hacía invisible desde la tierra y sus potentes ojos le permitían ver desde alturas inalcanzables para otras aves incluso el movimiento de pequeños roedores.

Mientras navegaba los vientos como si le hubieran pertenecido, divisó a uno de los cuervos enviados por los geister e inmediatamente se dejó caer en picada esperando atravesarlo con sus garras, pero la aguda inteligencia

de los cuervos de Nihilia era mayor a la de los cuervos normales e, intuyendo el peligro, el espía de los espectros se metió en el bosque, donde el ave no podía maniobrar con sus enormes alas. Sobrevolando las copas de los árboles lo seguía, esperando la oportunidad para cazarlo mientras este volaba frenético y zigzagueante a ras del suelo, que se encontraba cubierto por una capa de nieve.

El águila desapareció de pronto en las alturas y este continuó el viaje hasta llegar a un pequeño río que atravesaba el bosque. Aprovechando el espacio que se abría entre las dos orillas, tras un fulminante descenso, se encontró de frente con el cuervo, que intentó esquivarla, pero sin éxito, pues el águila de Aldahaid realizó una ágil maniobra, alcanzando a tomarlo con una de sus filosas garras para llevarlo contra suelo. Desesperado, el cuervo se sacudía intentando liberarse con aletazos incompletos y gritos agónicos, pero, mientras más se movía, más fuerte se ensartaban las garras del águila en su carne y más se abrían sus heridas, manchando la nieve virgen que adornaba la orilla del arroyo. Tras mutilarlo con sus garras, retomó el vuelo dejando caer el oscuro cadáver de su enemigo en medio del río, cuya corriente lo arrastró haciéndolo desaparecer.

Enseguida voló hacia el abismo de Kalek, donde descendió en picada hasta rozar el agua del río. Limpió con ella sus garras y se elevó triunfal para continuar el viaje.

Más arriba, Letzog se acercaba al puente.

–¿Qué ocurre? –le preguntó Naklin.

–Ella está aquí –contestó el aldagür caminando hasta llegar al borde del abismo.

En el mismo momento, Naklin y algunos de sus hombres veían asombrados emerger desde la profundidad una majestuosa águila blanca, que se posó suavemente sobre el brazo del brujo. Un guerrero que conversaba con Orin se percató de la presencia de la criatura e interrumpió la conversación.

–Es el águila de Aldahaid –le comentó apuntándola sin disimular su impresión.

–¿Cómo estás, vieja amiga? –preguntó Letzog acariciándola.

Naklin se acercó sin despegar la vista de la hermosa criatura.

–Necesitamos tu ayuda –le dijo el brujo.

El águila fijó su mirada en Valah unos segundos. Letzog susurró algo incomprensible, estiró el brazo y la dejó despegar nuevamente hacia el abismo.

–Ella es los ojos de Aldahaid… Ahora sabrá lo que necesita saber –afirmó contemplando las montañas.

En poco tiempo, el águila llegó al palacio de hielo, entró por la apertura en la habitación de su ama y se posó sobre un trozo de hielo especialmente dispuesto para ella. Aldahaid se acercó y la acarició.

–Letzog ha llegado y milagrosamente la muchacha ha sobrevivido. Pero no tiene mucho tiempo. La mordida del sakran hará que el veneno en su vientre retorne con mayor fuerza –comentó observando el horizonte–. Debemos traerlos por el paso de Fulham.

Alterada, el águila comenzó a gritar moviendo sus alas.

–No tenemos opción –le dijo Aldahaid–. Lohgrin controla las criaturas ocultas del valle de los muertos... el tiempo se acaba. Regresa con Letzog y transmítele mi mensaje: lo veré en el paso de Fuhlam cuando la luna se encuentre desnuda –le ordenó y el ave emprendió el vuelo hacia Kalek una vez más.

LA MISIÓN DE LONIK

En el bosque, un grupo de ocho guerreros discutían los planes para atacar a los geister.

–¡Miren! –alertó de pronto uno de los hombres cortando la discusión.

–El lobo de Aldahaid… –comentó otro sin creer lo que sus ojos mostraban, pues los hombres del norte nunca habían visto a la dama de los hielos eternos ni a un lobo blanco, cuya especie se creía extinta.

Al unísono, posaron una rodilla en el suelo haciendo una reverencia al formidable animal.

–Debemos seguirlo –comentó uno poniéndose de pie–. Lo envió por nosotros.

–No podemos irnos ahora –dijo otro–. Los espectros han puesto a sus servgrin y hombres del este a buscar a los niños. Cuervos de Nihilia sobrevuelan estas tierras y pronto los encontrarán.

–¿De qué hablas? –intervino otro de los hombres–. Los geister han venido por ella, no perderán el tiempo con los niños.

–Yo estaba ahí cuando mataron a Uthon –contestó el segundo guerrero en hablar.

Los demás miraban con atención, esperando que prosiguiera.

–Logré esconderme tras unas rocas y oír lo que dijo el geister. Primero le preguntó por los niños… Uthon dijo que esa era la forma que tenían de sacarla del palacio de hielo. Ella no puede luchar en el valle, si llegan a los niños la obligarán a abandonar el palacio y la matarán –dijo con una voz grave.

–Si vienen por los niños, la única que nos puede ayudar es ella. Debemos ir ya –replicó otro guerrero.

–¡No tenemos tiempo! –insistió otro–. ¡¿No lo ven?! Si no los emboscamos en la quebrada de Sinth, llegarán a los niños y nos matarán a todos. Es cuestión de horas hasta que sepan dónde los hemos escondido.

Tras oír esas palabras, los guerreros comenzaron una acalorada discusión.

–¡Yo iré con el lobo! –exclamó interrumpiendo de pronto un joven pelirrojo de apenas diecisiete años, delgado y de ojos redondos, que estaba sentado sobre un tronco.



Todos se quedaron en silencio y voltearon a verlo.

–Ustedes, encárguense de los geister. Yo no soy de mucha ayuda en el combate, pero puedo ser un mensajero –agregó poniéndose de pie.

–El chico tiene razón –dijo uno–. Que vaya él, nosotros esperaremos a los geister en la quebrada de Sinth. Ahí atacaremos. Ellos tienen un mejor ejército, pero conoce estas tierras.

Sin esperar otro comentario, el joven tomó un palo que usaba de apoyo y caminó hacia el lobo, que, inclinándose elegante sobre sus patas traseras, se ofreció a que lo montara. Este lo miró dubitativo, dejó el palo y se subió en él, sujetándose con fuerza de su grueso pelaje.

De inmediato, el poderoso animal comenzó a correr hasta llegar a un farellón de hielo en la base de la montaña y de un brinco lo escaló varios metros, aferrándose con sus garras hasta un camino en zigzag que conducía hacia las alturas. No era más que una grieta tallada en el hielo y la roca, y aunque parecía imposible, el lobo lograba recorrer su aguda pendiente sin mayor esfuerzo. Tan solo unos centímetros los separaban del acantilado, cuya vista inundaba de miedo al joven, haciendo que se aferrara aún más al fornido animal.

A cada minuto que pasaba, el valle se veía más lejano. Los gigantescos pinos, que a corta distancia se presentaban majestuosos, ahora parecían insignificantes estacas de un mundo de hormigas, y el abismo de Kalek, invisible desde la base de la montaña, se mostraba ahora alcanzable con un simple salto. Tras menos de una hora sobre el lomo del lobo y en un lugar en que el viento arrojaba sin pausa nieve sobre ellos, se internaron en un túnel labrado en la roca que conducía al corazón de la montaña. La oscuridad del lugar fue repentinamente quebrada por una pulcra luminosidad que provenía de una enorme sala rectangular, donde el animal se detuvo permitiendo al muchacho desmontar.

Maravillado, observó la habitación, rodeada de grandes figuras de guerreros que posaban en fila uno frente a otro con su brazo derecho estirado hacia arriba sosteniendo sus espadas. El lobo caminó hacia el final del salón, donde se veían los primeros peldaños de unas escaleras, dejando atrás al joven, que, embobado, continuó mirando las enormes esculturas hasta que lo vio desaparecer y debió correr para alcanzarlo. Las escaleras tenían forma de espiral y parecían eternas. Con mucho esfuerzo las subió peldaño a peldaño, pasando junto a pequeñas ventanas que daban a túneles que se extendían por distancias indescifrables, permitiendo el paso de una

tenue luminosidad. Hasta que, por fin, jadeando y con sus piernas acalambradas, superó el último peldaño y cayó de rodillas con la vista en el suelo.

–Lo has logrado –habló una voz femenina cuando este recuperaba el aliento.

El muchacho contuvo la respiración como si hubiera oído un fantasma y, tras levantar lentamente la mirada, se encontró con el rostro más fino y delicado que jamás hubiera visto en su vida. Delgados y livianos paños blancos cubrían a esta hermosa mujer de tez tan blanca como la nieve y ojos azulinos como el cielo del norte en primavera. Su cabello plateado se extendía hasta la cintura, cubriendo su largo y esbelto cuello, del cual colgaba una preciosa cadena, idéntica a la que adornaba su delicada muñeca izquierda.

–Mi señora –dijo el joven bajando la cabeza en señal de reverencia.

–Ponte de pie. Acércate –le pidió haciendo un amable gesto con su mano–. ¿Sabes por qué lo he enviado por ti?

–¿Por mí? –replicó el muchacho, sorprendido–. Yo me ofrecí de voluntario.

Aldahaid sonrió con ternura.

–Por supuesto que te ofreciste –dijo caminando hacia la apertura que daba al acantilado–. Los geister y su ejército de servgrin y hombres del este avanzan aniquilando a todo lo que encuentran. Están buscando a los niños –agregó volteándose hacia él–. Ustedes los quieren emboscar en la quebrada de Sinth, pero esta vez cuentan con aliados de las regiones oscuras del norte. El poder de Lohgrin crece cada día que pasa sobre el trono de piedra –explicó, acercándose a la mesa de hielo, en el centro de la habitación–. Lleva esto contigo –le dijo tomando un arco que parecía de hielo y unas flechas de lithrium.

El muchacho las recibió tímidamente en sus manos, notando que su peso era tan liviano como una pluma de cisne.

–No soy un guerrero, apenas sé luchar –confesó mirando el arma.

–Oh, pero eres el mejor arquero del norte, ¿verdad?

–Solo he ganado competencias en juegos –contestó el joven.

–¿Y en esos juegos venciste a los mejores, no es verdad?

–Sí, pero… –alcanzó a decir antes de que la hechicera lo interrumpiera.

–Mucho depende de ti ahora… no falles –le dijo penetrándolo con sus ojos hasta tocar su alma.

–No fallaré –afirmó el muchacho, adoptando repentinamente una postura orgullosa.

–Ahora ve, los geister no tardarán en llegar.

El joven se giró para salir de la habitación.

–Lonik –lo llamó antes de que se retirara.

El muchacho se volteó a verla, sorprendido de que conociera su nombre.

–Ellos necesitan al líder, mátalo y los demás no podrán volar –le dijo mirándolo de perfil–. Es el único que tiene ojos –finalizó.

Intrigado por lo que acababa de oír, Lonik se marchó siguiendo al lobo, que lo llevó de regreso por el mismo camino por el que había llegado.

Entretanto, al pie del puente, Letzog se reencontraba con el águila. Naklin y sus hombres observaban a la distancia al brujo interactuar con la criatura, que luego de pocos minutos emprendía el vuelo nuevamente.

–Debemos movernos –dijo el brujo vertiendo agua sobre el fuego.

–¿A dónde? –preguntó Naklin.

–Fuhlam –replicó mirándolo a los ojos.

–No puede ser –dudó Naklin–. No puede abandonar el palacio.

–Ella tiene razón: no tiene tiempo ni energías para tomar las escaleras y cruzar el valle de los muertos. Lohgrin ha despertado a los arakan –dijo mirando a Valah, que dormía a unos metros de ellos.

–Cuervos de Nihilia sobrevuelan estas tierras. Si nos ven, Lohgrin sabrá que todo lo que aún lo amenaza se encuentra en un mismo sitio –señaló Naklin.

–Por eso entraremos al bosque y saldremos cuando esté oscuro… los cuervos tendrán otra preocupación –advirtió mirando hacia las alturas–. Prepara a tus hombres.

–¿Cómo haremos con ellos? –preguntó Orin mirando a Valah y Xanten, que dormían.

–Los llevaremos en camilla –contestó Letzog.

El águila sobrevolaba las tierras del norte rumbo a la quebrada de Sinth cuando divisó a un cuervo de Nihilia regresando del lugar donde se encontraban los niños. De inmediato se lanzó sobre él para capturarlo antes de que llegara a los geister y, aprovechando un claro que se abría entre los árboles, se dejó caer atrapándolo con sus letales garras, tal como había hecho con el anterior. Mientras intentaba matarlo, otro cuervo descendió raudo a unos trescientos metros de distancia. Al verlo, el águila arrancó de dos picotazos la cabeza del espía de Lohgrin, lanzándose en frenética persecución tras el último de ellos.

Más abajo, los geister esperaban noticias para seguir avanzando.

–Enviamos tres cuervos y aún no sabemos nada de los niños –dijo Morud.

–Este es un terreno difícil, lleno de aliados de krystallia. Ya llegarán las noticias –contestó Eldren.

–Tal vez no –intervino en voz alta Krum, que venía llegando con dos de sus hombres de una expedición–. Encontramos esto en un estero –agregó arrojando al suelo el cadáver mutilado de uno de los cuervos.

–Es uno de los nuestros –comentó Lohkram.

–El norte se defiende… –constató Eldren, dando vuelta el cadáver del pájaro con su espada–. Pero aún tenemos otros dos –les recordó–. Esperaremos unas horas. Si no llegan, tendremos que rastrearlos nosotros.

–Nosotros podemos encontrar a los niños –dijo Morud.

–No será necesario –contestó Eldren viendo aparecer a la distancia a uno de sus cuervos.

–Algo anda mal –advirtió Krum, notando una extraña alteración en su vuelo.

Cuando estaba a unos cincuenta metros de ellos, el águila apareció fulminante por un costado. El cuervo esquivó el ataque con un rápido movimiento, pero chocó con el tronco de un árbol cercano y cayó al suelo. Aturdido, el pájaro retomó el vuelo y el águila se lanzó nuevamente tras él, logrando esta vez lastimarlo con una de sus garras, pero sin atraparlo.

–¡Es la bruja! –gritó Eldren–. ¡Mátenla, mátenla! –ordenó, desesperado.

Rápidamente, tres servgrin le dispararon con sus ballestas, pero el águila esquivó las flechas con movimientos abruptos, como si pudiera predecir exactamente su trayectoria. Alterado por el fracaso de los servgrin, Lathren arrebató la ballesta a uno de ellos, sacó una flecha, se cortó levemente el dedo con la punta, y, tras mancharla con su sangre, la disparó. La flecha voló cubierta por una sombra que se desvaneció al perforar el costado del pecho del águila. Al momento del impacto, en el palacio de hielo, Aldahaid cayó al suelo con un agudo dolor cerca del corazón.

El cuervo herido avanzaba ahora entre saltos y aleteos descoordinados rebotando en el suelo.

–¡Vayan por él! –ordenó Eldren.

En el acto, dos servgrin corrieron a buscarlo, lo tomaron con cuidado y se lo entregaron al geister, que, con delicadeza, lo puso a la altura de sus ojos, donde lo mantuvo unos instantes.

–Ya sabemos lo que necesitamos –dijo rompiéndole el cuello para luego arrojarlo como si fuera basura.

–Sigue viva –alertó Morud señalando al águila, que realizaba fallidos intentos de despegue, alejándose varios metros con cada uno.

–¡Servgrin! –llamó Eldren mirando a uno de los que lo rodeaban–. Acábala.

El servgrin sacó su espada cuando el águila dio un salto y se escondió tras unos árboles. Siguiendo el rastro sobre la nieve que dejaba su plumaje bañado en sangre, llegó a su escondite. Al encontrarla, el águila intentó atacarlo con su pico, pero este la sometió con facilidad pisando una de sus alas. Enseguida, apuntó su espada hacia el suelo para acabar con ella, sin embargo, antes de que pudiera ejecutarla, una feroz criatura que se ocultaba en la cercanía saltó sobre él arrancándole la garganta.

–¿Por qué se demora tanto? –preguntó Morud ansioso, tras diez minutos de espera.

–Iré a ver –dijo Krum.

Poco tiempo después, regresó cargando el cadáver del servgrin sobre su hombro y lo arrojó frente a los geister.

–Otra vez el norte y sus sorpresas –comentó Eldren viendo el cuello mutilado del servgrin–. Cuando eliminemos a esa bruja lo quemaremos todo.

–Antes de llegar a ella, el veneno la habrá matado –aseguró Lathren mirándose el dedo herido con cuya sangre había untado la flecha que disparó al águila.

–Debemos irnos –dijo Eldren.

–¿A dónde? –preguntó Athrian.

–Marcharemos hacia la quebrada de Sinth. Allí esconden a los niños –contestó.

–El sitio perfecto para una emboscada –comentó Sakling.

EL DESPERTAR DE UN KRIEGARD

Letzog marchaba por el bosque junto a Naklin, Orin y sus guerreros. Los caballos de Aarland caminaban silenciosos, como si sus patas no tocaran la tierra. Cuatro hombres cargaban a Valah y a Xanten, que dormían bajo la vigilante mirada de Letzog.

–Valah –dijo de pronto Xanten, que despertaba del sueño totalmente desorientado.

Los guerreros que montaban a su lado lo miraron dándole la bienvenida con sonrisas.

–¿Dónde estoy? –preguntó.

–Marchamos hacia Fuhlam –le informó uno de ellos.

–¿Quiénes son ustedes?

–Somos guerreros de Elburg –respondió el jinete.

Al oír “Elburg”, Xanten recordó su paso por Utsberg, donde había visto a Letzog por última vez. Cuando su mente trabajaba para darle sentido a lo ocurrido, la marcha se detuvo y el rostro de Letzog irrumpió apareciendo sobre el suyo.

–¿Cómo estás, viejo amigo? –preguntó sujetándole la mano.

–Vivo –dijo Xanten con una sonrisa–. ¿Y Valah?

–Está luchando –contestó Letzog mirando donde descansaba la joven.

Xanten sintió un profundo alivio al saber que no había muerto.

–Aún estás débil –le advirtió el brujo, frenando sus intenciones de levantarse.

–Necesito verla –insistió Xanten.

Letzog lo miró y asintió tomándolo del brazo para ayudarlo a ponerse de pie. Con dificultad, bajó de la camilla y, apoyándose en el brujo, caminó unos pasos hasta quedar junto a Valah.

–No alcancé a ver lo hermosa que era –comentó al verla pálida e indefensa sobre la camilla hecha de ramas de árboles y cueros.

–Llegaste a tiempo. La salvaste del demonio y evitaste la caída de Asgalard –le dijo Letzog–. Ya me contarás cómo sobreviviste a las aguas del río oculto –agregó.

–No sobreviví al río oculto, Letzog. Caí al vacío, pero algo me sujetó en el aire antes de hacerme pedazos en el fondo del abismo y me dejó en una roca del acantilado. Desde ahí escalé hasta llegar arriba.

–¿Escalaste el abismo de Kalek? –preguntó Letzog, impresionado.

–Raíces que brotaban de las paredes del abismo crearon un camino –contestó el kriegard.

–Hmmm… debemos continuar nuestra marcha –comentó Letzog, ayudando a Xanten a recostarse nuevamente en la camilla.

–Letzog –lo llamó este, antes de que se marchara–. ¿Cómo encontraste el cristal del nurmin?

–Ohhh… –exclamó el brujo–, jamás lo encontré.

–Pero ¿cómo…? –alcanzó a decir Xanten, confundido.

Y Letzog sacó un precioso cristal de su túnica.

–Le entregué uno de estos –dijo lanzándoselo en la mano.

Xanten lo agarró en el aire y lo miró.

–¿Cuarzo?

–Labrado por las mareas del sur, parecen piedras preciosas. El nurmin estaba tan ansioso por recuperar el cristal que ni siquiera notó la diferencia. Imagino que no está muy feliz ahora –explicó sonriendo.

Xanten lo miró soltando una dolorosa carcajada.

–Un brujo debe conocer todo tipo de trucos –añadió Letzog–. Ahora descansa, la guerra nos acecha y te necesitaremos con tus fuerzas recuperadas.

Letzog regresó a su caballo y montó dejando a Xanten, que se durmió rápidamente.

–¿Cómo está? –preguntó Naklin, que ahora montaba junto a él.

–Sobrevivió a Kalek y al ataque del sakran. Diría que está bastante bien.

–¿Cayó al abismo? ¿Cómo llegó arriba?

Letzog lo miró a los ojos:

–Escaló.

–Ningún hombre ha escalado jamás el abismo –replicó Naklin dudando de lo que Letzog decía.

–Ahora tenemos uno que lo ha hecho –contestó Letzog.

Naklin se volteó a mirar a Xanten con una mezcla de admiración y escepticismo.

–¿Qué pasó con el otro guerrero que venía con Valah?

Letzog respiró profundamente y movió su cabeza, denotando la tristeza que sentía.

–Nosotros nos aseguraremos de que sus muertes no hayan sido en vano –le dijo Naklin apurando el paso de su caballo.

La noche ya caía y en unas pocas horas debían llegar al paso de Fuhlam.

CAMBIO DE CURSO

–Hemos recorrido días y no hay rastro de los jinetes de Elburg. ¿Nos mentiste, sturik? –preguntó Kahlon lanzando una mirada asesina sobre Futz.

–¡¡Yo los vi!! –gritó Futz, desesperado–. Sus caballos eran blancos como la luz de Olunder, sus armaduras imponentes, tal como las describe el libro de Asgalard, y sus espadas resplandecían enceguecíéndome.

–Qué sabes tú del libro de Asgalard –contestó con desprecio Kahlon.

–El amo me ha contado sobre él –dijo Futz de rodillas, acariciándole las botas.

–No encontramos nada –interrumpió un servgrin que regresaba junto a otro de haber recorrido el lugar.

–Los cuervos tampoco –anunció otro.

Kahlon tomó a Futz del cuello y lo levantó un metro sobre el suelo.

–Hemos perdido valioso tiempo viniendo aquí, sturik. Si descubro que esto era una mentira, te desollaré vivo con mis propias manos.

Futz movía sus piernas sin poder respirar. Cuando ya tomaba un color azul, Kahlon lo dejó caer.

–Partiremos hacia el norte de inmediato –decretó.

–Sí, mi señor –contestó un servgrin y tocó el cuerno de Nihilia tres veces, indicando que la marcha proseguía.

–Envíen un cuervo a Nihilia informando a Lohgrin –ordenó Kahlon cuando el cuerno dejó de sonar–. No descansaremos hasta llegar.

LA PARTIDA DE UNA AMIGA

El lobo de Aldahaid corría como un torbellino llevando al águila moribunda al palacio de hielo. Hombres del norte que el lobo encontró la habían atado con cuidado a su cuerpo, haciendo nudos que no aflojaron. Cuando finalmente llegaron, esta tomó en sus brazos a la enorme ave ensangrentada, para ponerla sobre la mesa de hielo junto a la apertura de la habitación.

–La flecha no ha dañado su corazón.

Al intentar quitársela, quemó su mano, pero la herida se disipó en segundos y su piel recuperó el color invernal.

–Hay más que hierro de Nihilia en esta flecha –dijo y arrancó de cuajo un trozo de hielo de la pared.

Poniéndolo sobre la herida, acercó sus manos y comenzó a pronunciar palabras indescifrables que derritieron el hielo y llevaron el agua sagrada por las partes desgarradas del ave hacia su interior. Un vapor negro emergió desde la carne perforada, que rápidamente sanó, y la flecha expulsada cayó a los pies de Aldahaid.

El lobo retrocedió unos pasos, gruñendo sin quitarle los ojos de encima. De pronto, se convirtió en una delgada serpiente negra y, arqueando su lengua, se enroscó y saltó sobre la hechicera, obligándola a darle un golpe con el revés de su mano, que la tiró contra la pared.

–Solo krystallia puede matar a esta criatura –afirmó deteniendo al animal, que se lanzaba sobre la serpiente.

Esta atacó de nuevo, pero la hechicera estiró el brazo y una fina espada plateada con mango de oro voló desde el otro extremo de la habitación hacia su mano izquierda. Con un elegante movimiento, Aldahaid descabezó al reptil y arrojó sus restos hacia el abismo. Casi en el mismo instante, junto al águila, el lobo soltaba un aullido de tristeza.

–Llegamos tarde –se lamentó Aldahaid dejando escapar una lágrima fría que rodó por su mejilla y cayó sobre la helada mesa, convirtiéndose en un precioso cristal amarillo–. Ella está aquí –dijo enfocando de pronto su atención sobre el abismo–. Debemos irnos.

EL PASO DE FUHLAM

–Mi señor –habló un jinete en tono de cautela cuando ya llegaban al paso de Fuhlam–. La mujer ha muerto –agregó bajando la mirada.

Letzog, Orin y Naklin saltaron de sus caballos corriendo a ver a Valah.

–¡¿Ha muerto?! –preguntó Naklin, desesperado.

Letzog lo miró. Por primera vez sus ojos expresaban miedo.

–La voz de Lohgrin se ha apoderado de ella –dijo.

–¡Todo esto por nada! –exclamó un guerrero que observaba la escena.

Enfurecido, Naklin caminó hacia él y lo encaró.

–Lucharemos contra Lohgrin y sus fuerzas hasta que el último de nosotros respire. ¡¿Está claro?! –exclamó.

El guerrero bajó la mirada.

–¡¿Está claro?! –repitió mirando a todos sus hombres en el mismo instante en que Xanten despertaba con sus fuerzas ya recuperadas.

Inmediatamente, se percató de que algo andaba mal con Valah y corrió a verla.

–¿Está muerta? –preguntó angustiado.

–La oscuridad se la ha llevado –contestó el brujo.

–¿No puedes ayudarla?

–Está más allá de mi alance ahora –se resignó Letzog–. Necesitamos a Aldahaid.

–¡Miren! –exclamó Orin.

Y todos voltearon hacia el otro lado del río, donde Olunder inundaba de luz una roca elevada sobre la cual apareció un hermoso lobo blanco.

–¡Un lobo del hielo! –voceó un guerrero, sorprendido–. Se supone que habían desaparecido hace miles de años.

–Ha llegado –dijo Letzog–. ¡Tráiganla!

Xanten levantó a Valah y la cargó hasta el borde del abismo, acompañado de Letzog, Orin y Naklin. Del otro lado, apareció, apenas distinguible en la oscuridad, la silueta de Aldahaid.

–Letzog –habló con una voz que solo el brujo podía oír.

–Mi vieja amiga –contestó este hablándole en sus pensamientos–. Está en las sombras, debemos actuar.

Aldahaid dio un paso adelante, abandonando la oscuridad que la ocultaba, y al ser tocada por krystallia, un aura de luz comenzó a emanar de su cuerpo cubierto de sedas blancas que se fusionaban con la luminosidad de Olunder. Hipnotizados por su belleza, los guerreros se acercaron a mirarla, mientras los caballos de Aarland se formaban a lo largo del abismo para recibirla inclinando sus cabezas.

La hechicera levantó sus manos y comenzó a hablar en lenguaje hellmond. Al son de sus palabras, la roca imponente sobre la que se encontraba, que formaba parte de la pared del abismo, empezó a crujir despertando a todos los hombres del seductor sueño que los había capturado. Asombrados, la vieron adquirir una textura fluida que se desplazó sobre el abismo como si estuviera viva, cerrando progresivamente el espacio que separaba el norte del resto de Asgalard.

–¿Qué está pasando? –preguntó Xanten.

–Es piedra de Miria –explicó Letzog–. Está creando un camino.

Faltaban unos diez metros para que el paso de Fuhlam estuviera completo cuando el lobo volteó y comenzó a gruñir.

–Algo se esconde entre esos árboles –advirtió Letzog sacando su espada.

Naklin y Orin desenvainaron las suyas a pasos de Xanten, que sostenía a Valah.

–¡Servgrin! –gritó Naklin en el momento en que cuatro de ellos salían de la oscuridad para atacar a Aldahaid, que continuaba pronunciando el conjuro.

Rápidamente, el lobo mordió a los dos primeros, pero no pudo detener a los otros dos, que se acercaban peligrosamente a la hechicera con sus espadas en alto.

–¡Eviten que lleguen a ella o el paso no se cerrará! –ordenó Letzog.

Y corriendo hacia el abismo, lo cruzó como si pudiera caminar en el aire aterrizando del otro lado justo antes de que la espada de uno de los servgrin cayera sobre el cuello de la hechicera, logrando bloquear el golpe. Luego pateó al servgrin en el pecho y lo lanzó cerca del lobo, que, enfurecido, mordió su brazo hasta arrancárselo.

–¡Vienen más! –alertó Xanten.

–¡Arqueros! –llamó Naklin levantando su espada.

De inmediato, veinte de sus hombres se formaron frente al precipicio cargando sus arcos.

–¡Mátenlos a todos! –mandó Naklin bajando el brazo.

Los arqueros comenzaron a disparar indiscriminadamente a los servgrin, que, como plaga, salían de entre los árboles. Letzog combatía ahora solo contra tres y cuatro al mismo tiempo, protegiendo a Aldahaid, cuyo mágico murmullo no cesaba.

–¡Prepárense para cruzar! –ordenó Naklin.

Y cuando faltaban un par de metros para que la piedra de Miria sellara el abismo, corrió y saltó sobre él. Mientras estaba en el aire, fulminó a un servgrin que quería sorprender a Letzog por la espalda. Al percatarse de que el guerrero lo había salvado, el brujo le agradeció con un fugaz gesto y continuó combatiendo.

Tras el salto de Naklin, Orin y sus hombres gritaron siguiéndolo al combate. Uno tras otro saltaron, incorporándose a la breve pero sangrienta batalla, que terminó con todos los servgrin muertos y algunos jinetes de Elburg caídos.

–¿Cómo supieron que estaríamos aquí? –preguntó Naklin sacando su espada del pecho de un servgrin agonizante que, extrañamente, no llevaba armadura.

–No lo sabían –contestó Aldahaid, que ya había cerrado el puente y caminaba hacia ellos.

–Esto fue casualidad –dijo Letzog–. Los geister deben haberlos enviado solo por precaución –agregó volteándose a mirar a la hechicera–. Debemos actuar ya.

Xanten cruzó el paso de Fuhlam con Valah en sus brazos.

–Puedo verte… –murmuró ella con una voz espectral cuando estuvo cerca de Aldahaid–. Ya es tarde, bruja del hielo –continuó la voz que la poseía.

–Es peor de lo que pensé. En este lugar no puedo ayudarla –dijo Aldahaid y llamó al lobo, cuyo blanco pelaje se encontraba cubierto de sangre–. Estarás bien –lo tranquilizó después de examinarlo brevemente.

Y se acercó a Valah para tomar el vitrex.

–¿Qué intentas hacer? –le preguntó Letzog.

–No tenemos opción –contestó la hechicera–. Valah está perdida, pero el niño aún puede ser salvado… nacerá en cualquier momento… debo bañarlo en el agua de Faren o no podremos protegerlo.

–¿Qué sucede? –intervino Naklin en voz baja.

–La está preparando para que pueda hacer el viaje. Tal vez sea la última vez que vea la luz –dijo Letzog.

Al terminar de traspasar energía al vitrex, Aldahaid se lo puso a Valah, quien despertó como si de golpe hubiera recuperado la respiración.

–Las sombras… –murmuró perturbada.

–Estás aquí ahora –le habló Letzog mirándola con ternura.

De pronto, Aldahaid sintió una punzada y cubrió con su mano la parte donde había sido herida por Zoring hace dos mil años. El lobo se le acercó tocándola afectuosamente con su hocico.

–Debes regresar –le aconsejó Letzog.

–Qué diferente es el aire aquí abajo –dijo con una sonrisa y se acercó a Valah–. Volteen –ordenó a todos los hombres que observaban, quienes, luego de mirarse entre sí, siguieron la instrucción.

La hechicera se acercó a Valah y con cuidado descubrió su prominente panza, que se veía necrosada, como si una infección la estuviera pudriendo.

–No te asustes, él está bien –la tranquilizó Aldahaid secando con sus dedos la lágrima que recorría la mejilla de la muchacha–. Debemos irnos –dijo cubriéndola nuevamente y la ayudó a ponerse de pie.

–Letzog –lo llamó la hechicera luego de que ambas montaran el lobo–. Los geister van por los niños, deben llegar a Sinth antes de que los encuentren.

–Deja eso en nuestras manos –contestó el aldagür acercándose–. La voz de Lohgrin puede controlarla. Si es necesario… –le susurró al oído.

–Lo sé… –afirmó Aldahaid interrumpiéndolo.

Letzog asintió, dio dos pasos hacia atrás y el lobo comenzó a correr hacia el palacio de hielo, perdiéndose entre los árboles.

–¿Estará bien? –preguntó Xanten intuyendo que Letzog ocultaba algo.

–Ya no depende de nosotros –indicó el brujo mirando el lugar por donde habían desaparecido–. Prepárense para continuar la marcha. Los espectros se llevarán una sorpresa que los enviará de regreso a Velheim –dijo tocando la empuñadura de su espada.

–¡Letzog! –exclamó de pronto Naklin, haciendo que el brujo volteara–. El paso de Fuhlam ya no podrá deshacerse. Lohgrin podrá cruzar sus ejércitos sin problemas. Debemos montar una guardia para protegerlo.

–Hemos ganado algo de tiempo enviándolos al sur –dijo Letzog y, luego de meditar un segundo, agregó–: no podemos dejar a nadie aquí si queremos tener una opción de vencer al ejército de los geister. Pelearemos una batalla a la vez.

DIÁLOGOS DE NIHILIA

–La muchacha ha muerto –comentó Arthesia–. Los geister avanzan hacia Sinth, donde encontrarán a los niños y la obligarán a salir de su escondite. El nuevo ejército no tardará en llegar al norte y podrá cruzar sin problemas por el paso de Fuhlam. Todo lo que tienen tus enemigos es un grupo de jinetes de Elburg, unos cuantos rebeldes y una hechicera entregada a la mortalidad.

–Mis enemigos tienen algo mucho más poderoso que todo eso –contestó Lohgrin–. “Un pequeño haz de luz puede acabar con un universo de oscuridad”, se les ha enseñado a los defensores de krystallia por miles de años. La fe que los asiste les da voluntad de lucha incluso cuando todo parece perdido. No descansaré hasta estar seguro de que el electi esté muerto –concluyó.

–Todos los hombres se convertirán en tus servidores. Una vez que las criaturas ocultas hayan dominado Asgalard, tu reino será definitivo –profetizó el oráculo.

LA BATALLA DE SINTH

Los geister llegaban con su ejército a la quebrada de Sinth acompañados de Morud y sus hombres, que avanzaban por las laderas de los cerros rastreando a los rebeldes, sin encontrar señales de ellos. Protegidos por un grupo de gruesos árboles, a una distancia segura de la quebrada, se detuvieron.

–Este es el camino –afirmó Eldren mostrando un estrecho y empinado sendero, que unos veinte metros más adelante conducía al fondo de la quebrada y que se encontraba cubierto de vegetación de mediana altura–. Los niños están en las cuevas, detrás de las caídas de agua –dijo señalando unas cascadas que se veían a gran distancia.

–¿Qué estamos esperando? –replicó Morud, impulsivo como siempre.

Eldren hizo un gesto, entusiasmándolo a descender.

–¿Qué haces? –le preguntó Lohkram.

–Dejemos ir a algunos hombres para ver en qué posición se esconden los rebeldes. Los servgrin son demasiado valiosos como para perderlos en esto.

–No deberíamos avanzar –le dijo Krum a Morud tras analizar el terreno.

–Hemos venido a pelear y eso es lo que haremos –contestó este, dando la orden para que un grupo comenzara a descender.

Cuando los primeros hombres llevaban un tercio del camino, lluvias de flechas provenientes del otro lado de la quebrada cayeron sobre ellos. Incapaces de repeler el ataque, los hombres del este rodaron muertos, con sus pechos, rostros y piernas perforados. Algunos intentaron regresar, pero las flechas los atravesaron por la espalda, liquidándolos al instante.

–¡Maldito espectro! –gritó Morud.

–Deberías oír a tu comandante –contestó Eldren en perfecta calma.

Morud miró a Krum sin disimular su rabia.

–¿Cómo llegaremos abajo? –preguntó Lohkram.

–Por el mismo camino que tomaron estos idiotas –dijo Eldren–. Ahhh –agregó satisfecho mirando al cielo–, llegaron los refuerzos.

Entretanto, del otro lado de la quebrada, tras una roca que parecía una afilada y gigante punta de flecha, Lonik se preparaba para la batalla. Desde su escondite podía ver a los enemigos que la dama de los hielos eternos le había encomendado derrotar: su temible líder era seguido por cuatro arakan de cada lado, formando una *V* como la que dibujaban en el aire los gansos salvajes en época de migraciones.

Sujetando el arco, fue por la primera flecha, pero su mano derecha temblaba tanto que apenas podía tomarla. Una y otra vez miraba a las criaturas, cuya fealdad crecía con cada metro que avanzaban. Tomando aire para calmarse, cargó el arco, salió por el costado de la roca, apuntó al líder del grupo y disparó. Como un rayo de plata, la flecha cubrió una distancia imposible de alcanzar para las flechas normales, pasando a milímetros de un arakan. Eldren y los geister vieron el trazo resplandeciente y lo rastrearon hasta la roca de Lonik.

–¡Tiene un arco hellmond! –exclamó Sakling.

–¡Servgrin! –llamó Lohkram y cinco de ellos, armados con ballestas, se posicionaron en la boca de la quebrada–. ¡Mátenlo!

Iniciaron un ataque sin pausa, pero el muchacho rápidamente cambió su posición, dejándolos sin ángulo de tiro. Otros hombres del norte disparaban flechas a los servgrin, obligándolos a cubrirse después de cada disparo.

–Esperen a que busque el tiro –ordenó Lohkram, que observaba junto a los demás geister bajo la protección de los árboles.

Lonik sabía que no tenía mucho tiempo, pues los arakan se preparaban para descender y arrasar con ellos. Los demás norteños apuntaban ahora sus flechas a las bestias voladoras, pero estas solo rebotaban en su dura coraza. Nuevamente, el muchacho cargó el arco y disparó, esquivando dos flechas de servgrin que impactaron en la roca, a pocos centímetros de él.

Esta vez, la flecha de Lonik dio en el ala del arakan líder, sin hacerle mayor daño, pero alterándolo lo suficiente como para enviar a uno de ellos a cazarlo en su escondite. Tras aterrizar, este intentó escalar la roca para caer sobre el muchacho desde arriba, pero el filo y la altura de la angulosa piedra no se lo permitieron.

–Están acabados –comentó Krum con satisfacción, observando a los demás arakan masacrar a los norteños, tal como lo habían hecho en el valle de los muertos.

Algunos corrían intentando refugiarse, otros eran devorados y arrojados a la quebrada, mientras el líder volaba comunicándoles cómo moverse para alcanzar a sus víctimas. Seis ojos que movía independientes tenía la criatura madre en cada lado de su cabeza, dándole una visión casi total del entorno.

El arakan que perseguía a Lonik alrededor de la roca no lograba alcanzarlo, pues el intuitivo muchacho cambiaba su posición permanentemente, de modo de no quedar frente a él, cuyo aliento tibio y putrefacto podía sentir cada vez que se le acercaba. Por un segundo pensó en escapar, pero las palabras de Aldahaid le recordaron la trascendencia de su misión: “Demasiado depende de ti. No falles”. Entonces se detuvo, cerró sus ojos como si necesitara refrescarlos para abrirlos por última vez, cargó su arco y, lleno de coraje, salió de la roca para quedar cara a cara con su perseguidor.

–Vuelve a la oscuridad, criatura del demonio –le dijo soltando la flecha, que entró en la garganta grisácea y pestilente del arakan.

Sorprendido, el enorme murciélago sacudió su cabeza intentando vomitar la certera flecha. Con sus últimas energías, se abalanzó sobre Lonik y lo arrastró varios metros por la quebrada. Solo unas ramas providenciales,

de las que alcanzó a sujetarse, evitaron que el muchacho siguiera la fatal caída del monstruo que acababa de doblegar. Su arco, sin embargo, cayó junto con el arakan.

Adolorido y con sangre chorreando de sus narices, comenzó a bajar con cuidado para recuperar su arma e intentar acabar de una vez con el líder.

Del otro lado, un grupo de hombres del este comenzaba a descender por la quebrada, aprovechando la protección que ofrecían los arakan. Cuando iban a mitad de camino, Krum sintió un olor extraño. Al tocar las plantas, un líquido oleoso se pegó en las yemas de sus dedos y al levantar su mirada vio, impotente, cómo una flecha ardiente volaba hacia ellos. Sin alcanzar a decir una palabra de advertencia, la flecha se ensartó en el terreno, desatando una tormenta de fuego que sumergió a todos sus hombres en llamas y gritos espantosos. Quemándose como los demás, Krum saltó al vacío, cayendo decenas de metros hasta el fondo de la quebrada, a lo que parecía una muerte segura. Desesperado, Morud intentó ayudar a sus hombres.

–Debes esperar a que el fuego haya consumido el aceite –le aconsejó Eldren.

–Desollaré vivo a cada uno de estos miserables –contestó Morud sin quitar la vista de la macabra escena que el fuego trazaba más abajo.

–Ya habrá tiempo para todo eso. Ahora dejemos que los arakan hagan su trabajo –contestó Eldren contemplando con deleite cómo estos continuaban devorando a los norteños.

–Son muchos –comentó Athrian.

–Protegen a sus hijos. Peleará hasta el último de ellos… o tal vez no –dijo Eldren.

Ralthor lo oía hablar cuando una flecha le atravesó el hombro y, antes de que alcanzara a reaccionar, otras dos se clavaron en su pecho. Los geister se miraron desconcertados.

–¡Rebeldes! –gritó Heroth señalando a la ladera del cerro donde cientos de hombres del norte avanzaban gritando rabiosos hacia ellos.

Un servgrin tocó el cuerno de Nihilia para llamar al combate y una legión con ballestas comenzó a disparar, matando a decenas de norteños que corrían cuales fieras descontroladas. Ralthor se sacó a la fuerza las tres flechas que lo habían impactado, arrojándolas al suelo, y, enfurecido, saltó al frente cortando la cabeza al primero en alcanzarlos. Los servgrin y hombres del este se lanzaron al ataque conteniendo la interminable avalancha de hombres que se les venía encima. Brazos, cabezas y tripas volaban por los aires, regando de muerte el lugar.

–Son demasiados –alegó Morud con su boca ensangrentada, pues le gustaba morder la cara de sus enemigos en batalla.

–Envía a tus hombres. ¡Que no toquen a los niños! –le dijo Eldren.

–¡¿Por qué no envías a tus servgrin?! –contestó Morud desafiante.

Eldren se le acercó y lo tomó de la garganta. El lagarto, que también peleaba con los salvajes, fue rápidamente a socorrer a su amo, pero este hizo una señal para que se detuviera. La fuerza del geister no se parecía a nada que hubiera visto en algún humano.

–¿Ves eso? –le preguntó el geister girándolo hacia la batalla.

Morud observó la escena respirando con dificultad: los servgrin mataban muchos más humanos que los hombres del este.

–Tus hombres son mediocres. ¿No ves que están muriendo como ratas? Los servgrin nos cubrirán las espaldas –le dijo, soltándolo.

Morud se tocó el cuello, recuperando el aliento, y, sin discutir más, dio la orden a un grupo de sus guerreros, que dejó el combate para tomar el sendero y bajar.

Alertado por un estruendo, Eldren hizo una pausa luego de atravesar a un salvaje con su espada para mirar al otro lado de la quebrada, donde una lluvia de rocas esféricas comenzaba a caer sobre la parte baja del sendero.

–El mismo truco de la última vez… –comentó Athrian.

Los hombres de Morud, que casi llegaban a las orillas del estero, eran alcanzados por las piedras, que reventaban sus cabezas, esparciéndose su sangre y sesos por el lugar. Indignado, Morud se acercó nuevamente a Eldren.

–¡Estás matando a todos mis hombres! –gritó enfurecido al frente de él.

Sin contestar una sola palabra y con el rostro inmóvil, Eldren lo atravesó con su espada.

–Estamos en una guerra y en la guerra los hombres mueren –le dijo mirándolo a los ojos y sacó su espada, dejando que se desplomara.

En el ardor de la batalla nadie se percató de lo que había pasado, salvo el lagarto, que vio la espada de Eldren saliendo ensangrentada del vientre de su amo. Corriendo a saltos, atacó al geister por la espalda, azotándolo con tal fuerza que lo hizo volar hacia la quebrada, por la cual cayó a rebotes entre la vegetación y las piedras hasta aterrizar de cara en el estero, que fluía por sus entrañas. Dañado y adolorido, el geister levantó la mirada y se encontró de frente con el arakan que había matado Lonik, quien buscaba su arco sin percatarse de la presencia del geister.

Entre unas piedras por las que escurría el agua lo divisó por fin, y corrió de inmediato hacia él. Al llegar, sumergió su brazo para tomarlo, pero se había enganchado en las rocas, haciendo difícil moverlo. Mientras forcejeaba para recuperarlo, cuerpos de hombres muertos continuaban cayendo desde la altura, algunos a tan solo metros de distancia. Animado por la fuerza de quienes son llamados a cambiar la historia en momentos decisivos, Lonik metió nuevamente sus brazos en el agua y empujó una de las piedras hasta que cedió, liberando el arco.

Esbozando una sonrisa victoriosa, lo sacó y, con el brazo firme, tomó una de las flechas para, una vez más, apuntar al arakan líder, que permanecía estático sacudiendo sus enormes alas en la altura, dirigiendo a sus soldados. La distancia era mucho mayor que desde la posición anterior, pero la concentración del joven era profunda. Estiró la cuerda hasta el máximo que toleraba su brazo, sintiendo una seguridad tal, que ya podía ver la flecha abriéndose paso entre la carne de la criatura. Con la respiración contenida, como si el tiempo se detuviera, se preparó y tensó la cuerda, pero cuando la soltaba para realizar el disparo perfecto, una traicionera espada lo atravesó por la espalda desviando la flecha, que hirió al arakan en el costado de su cabeza.

Así, el enviado de Aldahaid caía sobre el agua de Sinth con su mirada perdida en el cielo. Los agónicos ojos de Lonik buscaban al líder para saber si había cumplido con la misión que se le había confiado, pero lo único que

vio fue la cara de su asesino, Eldren. Había caminado por el arroyo acercándose sigilosamente para matarlo a sangre fría. Tras observarlo unos instantes, el geister continuó avanzando por la quebrada hasta dar con Krum, que recuperaba la consciencia luego haber sobrevivido milagrosamente gracias a que la parte más profunda del estero había amortiguado su caída.

–Tu jefe ha muerto. Tú estás al mando ahora –le dijo Eldren.

Krum miró las montañas de cadáveres a su alrededor.

–Vamos por los niños –añadió el espectro fijando su vista sobre las cascadas, que estaban a menos de una hora de camino.

Krum asintió y comenzó a caminar.

SOMBRAS EN EL HIELO

Valah yacía sobre la gélida mesa de hielo junto a la apertura de la habitación donde murió el águila, cuyo cadáver había desaparecido, probablemente robado por alguno de los numerosos buitres de las cumbres que patrullaban el área día y noche buscando carroña. Mientras la muchacha recuperaba sus energías en el mágico frío del palacio, la hechicera se acercó a ella, le descubrió el vientre devorado por oscuras estrías y, tomando el cristal amarillo formado de su lágrima, lo posó con cuidado sobre su ombligo.

–Solo una madre puede crear un nuevo mundo –murmuró antes de comenzar a pronunciar un conjuro, alejándose de ella con paso lento.

Las palabras eran siempre las mismas y las repetía cada vez con mayor fuerza, hasta que el eco de su voz retumbó a través de las montañas desprendiendo gigantescos bloques de hielo que cayeron al vacío.

–Ha comenzado –dijo Letzog viendo las avalanchas de nieve generadas por la caída de los hielos en las cumbres.

El conjuro transformaba ahora el cristal en un líquido que fluía entrando por el ombligo de Valah. Al desaparecer, la hechicera guardó silencio, tomó su espada y se preparó como si fuera a combatir. En medio de una quietud glacial, el mal que Valah portaba en sus entrañas estalló, dibujándole el rostro de Lohgrin en el vientre, como si el mismísimo amo

de las sombras hubiera estado dentro de ella desatando gritos espantosos en la muchacha, que se sacudió hasta que por su mismo ombligo salió expulsada una sombra que tomó la forma del brujo negro.

–Es demasiado tarde, bruja –la increpó mirándola con sus ojos de fuego azul.

–Si lo fuera no estarías aquí, aldagür –contestó Aldahaid enfatizando la última palabra.

–Aún puedes unirte a nikratia y vivir –la intentó convencer la sombra.

–Prefiero la muerte a la vida en la oscuridad –replicó la bruja levantando su espada.

–Entonces ese será tu destino –la desafió Lohgrin y, haciendo crecer una espada de sombras en su fantasmagórica mano, la atacó con dos golpes que la hechicera esquivó saltando hacia atrás.

–No puedes vencerme aquí, no eres más que el eco del traidor que se oculta en Nihilia –le dijo ella.

Y contraatacó con un golpe tan poderoso que, al chocar con la oscura espada de su enemigo, la desintegró en un polvillo negro que se desvaneció en el aire.

–Ahora vuelve a Nihilia con tus esclavos –sentenció. Y, haciendo un movimiento vertical con su luminosa espada, rajó a la sombra de pies a cabeza, enviándola de regreso a su origen en medio de aullidos pavorosos.

Sobre el trono de piedra, Lohgrin despertaba del trance en que se había sumido, con gotas de sangre oscura corriendo por sus narices.

–Todavía es demasiado poderosa allá arriba –comentó levantándose de la silla.

–Tus ecos no pueden enfrentarla, amo de las sombras –señaló Arthesia, que había estado presente durante el encuentro–. Los geister la matarán en el valle, cuando los últimos hielos que porta se hayan desvanecido.

En el norte, Aldahaid se acercaba a Valah, quien veía con alegría desaparecer la negrura de su vientre ya maduro.

–Estás segura aquí –le dijo con una sonrisa maternal, acariciándola–. Hemos sacado el veneno y podrás disfrutar a tu hijo por mucho tiempo. Bebe esto –le ordenó y le entregó un vaso de cristal con agua levemente azulina, del que Valah tomó inmediatamente unos sorbos.

–Ahora descansa, pronto tendrás que dar a luz y debes tener fuerzas –le aconsejó. Y pasando su mano a centímetros de su rostro, lo cubrió con una efímera y cálida energía, que se disipó haciéndola dormir.

–Debo prepararme –agregó enseguida.

Tomó la armadura que se encontraba sobre el altar y fue hacia un sector de la inmensa pared de hielo, en el cual se encontraba relatada la historia de la primera y segunda guerra contra Zoring. Al pasar junto a ella, acarició los grabados en tres partes específicas. Al tercer toque, el hielo se convirtió en una fluctuante pared de agua, la cual atravesó, saliendo minutos después vestida de guerrera. Totalmente reparada, la fina armadura quebrada por Zoring hace miles de años protegía de nuevo su pecho y espalda. Otras partes de armadura plateada cubrían sus brazos y piernas, vestidos por delgadas y ajustadas mallas resplandecientes, cuyas pequeñas junturas parecían fabricadas por diminutos cristales de hielo.

–Llegó el momento –dijo con determinación la hechicera, con cuello y muñecas adornados nuevamente por hermosas cadenas de fríos cristales.

Y, después de envainar su espada, emprendió el camino.

ENEMIGOS INVISIBLES

Letzog y Naklin cabalgaban con su ejército entre los cerros boscosos del norte, siguiendo el rastro de los geister, sin que los caballos de Aarland erraran un solo paso. Tras horas de avance sin descanso, llegaron al lugar en el que se descendía a la quebrada de Sinth, el mismo en que los enviados de Lohgrin habían esperado la llegada de los arakan.

–Esto acaba de terminar, no deben encontrarse a más de una hora de aquí –comentó Xanten observando los cientos de cuerpos que yacían mutilados unos sobre otros.

Letzog fijó su vista en la quebrada, divisando las cascadas a unos kilómetros de distancia.

–Algo no está bien –dijo el brujo.

Naklin desmontó y comenzó a caminar entre los cuerpos desmembrados del lugar.

–¿Qué es eso? –preguntó de pronto apuntando a una monstruosa criatura muerta en el fondo de la quebrada.

–Un arakan –contestó Letzog, que seguía revisando cuidadosamente su alrededor–. Criaturas perversas de las cavernas del valle de los muertos, que por miles de años han debido mantenerse ocultas esperando el llamado de un nuevo amo de las sombras. El poder de Lohgrin les ha permitido salir nuevamente –explicó el brujo–. Por ahora serán pocas y regresarán a la oscuridad, pero luego se esparcirán por toda la superficie de Asgalard.

–Debemos continuar –pidió Xanten, que se asomaba a la quebrada junto a Naklin y Letzog.

–¡Señor! –interrumpió de pronto una voz.

Letzog volteó y vio a un guerrero parado frente al cuerpo mutilado de Morud, quien apenas balbuceaba unas palabras. Los tres corrieron hacia el moribundo hombre del este, mientras Orin inspeccionaba el lugar para detectar posibles amenazas. Letzog se agachó intentando oír lo que decía, pero solo balbuceos incomprensibles salían de su ensangrentada boca.

–E… es... tán… espe… rando… –dijo antes de dar su último suspiro.

Al oír esas palabras, Letzog desenvainó su espada y Xanten y Naklin se pusieron en posición de combate, alertando a los demás guerreros en el mismo instante en que la primera de cientos de flechas rozaba el hombro de Orin.

–¡Emboscada! –gritó este y los hombres desmontaron de inmediato buscando lugares para cubrirse, dejando que los caballos desaparecieran entre los árboles.

–¿Cómo no los pudimos ver? –preguntó Naklin, oculto tras un árbol junto a Xanten.

–No lo sé –contestó Letzog, protegido por otro árbol cercano en el que se ensartaban dos flechas de Nihilia a centímetros de su cabeza.

Los jinetes de Elburg disparaban cerro arriba, intentando frenar a los servgrin, que bajaban incontenibles, acorralándolos contra la quebrada.

–Debemos flanquearlos –dijo Xanten.

–¡Ustedes! –llamó Naklin a un grupo de veinte de sus hombres que disparaban sus arcos–. ¡Vengan conmigo! –les ordenó.

Y juntos comenzaron a correr sin ser vistos por el borde de la quebrada, en el sentido de la corriente del arroyo. Xanten lo siguió, mientras Letzog y Orin continuaban combatiendo en el lugar. Luego de moverse sigilosamente y ocupar el flanco izquierdo, Naklin lanzó el ataque a los servgrin, que ahora se veían forzados a luchar en dos frentes, permitiendo a Orin liderar el asalto cerro arriba.

–¡A las espadas! –comandó Naklin tras agotar las flechas y se lanzó a correr sobre un grupo de servgrin que bajaba por la ladera, cortando la pierna a uno de ellos para luego atravesarlo cuando yacía en el suelo. Los demás hombres lo siguieron en medio de gritos de guerra, encontrándose cuerpo a cuerpo con los soldados de Lohgrin, quienes, programados para matar como ninguna criatura de los siete reinos, disfrutaban cada muerte conseguida.

Honrando la estirpe de guerreros a la que pertenecía, Xanten eliminaba enemigos a un ritmo superior al de los demás, incluido Naklin, cuya destreza con la espada era legendaria entre los suyos. Por cada jinete de Elburg que caía, un caballo de Aarland aparecía para recostarse a su lado y convertirse inmediatamente en tierra, uniéndose eternamente al suelo sagrado del norte.

Los servgrin observaban la escena algo desconcertados, pero sus espadas trabajaban afanosamente matando y mutilando, antes de caer ellos mismos bajo las armas enemigas. Tras media hora de combate, la batalla finalizó con casi un centenar de bajas en las tropas de los geister y al menos setenta jinetes muertos.

–Lohgrin ha ganado precioso tiempo con esta emboscada –dijo Letzog sacando su espada del pecho de un servgrin que acababa de liquidar–. Afortunadamente, tenemos su ayuda –agregó viendo a los caballos que llegaban a acompañar a los sobrevivientes–. Naklin, los geister han perdido la mayor parte de sus fuerzas, debes volver al paso de Fuhlam y contener al ejército de Lohgrin, que no tardará en llegar.

–Jamás podrán solos contra los geister –contestó Naklin.

–No estaremos solos –replicó Letzog–. Ahora vayan y no se detengan por nada.

–¡Ya lo oyeron! –exclamó Naklin y sus hombres montaron preparándose para partir–. Buena suerte, amigo –fueron sus últimas palabras al aldagür antes de iniciar la marcha.

–¿A qué te refieres con que no estaremos solos? –preguntó Xanten sin quitarles la vista a los jinetes que se alejaban.

–Krystallia estará con nosotros –contestó el brujo, sin elaborar más la respuesta–. Toma ese caballo –le dijo apuntando a un corcel blanco que se había acercado a él.

–Pensé que los caballos de Aarland morían con sus jinetes –comentó Xanten sin ocultar su sorpresa.

–A menos que elijan a otro que los necesite –explicó el brujo–. Ahora vamos por los niños –agregó montando su caballo frente al intrigado kriegard, que se subió al suyo luego de hacer la correspondiente reverencia.

LA REVANCHA DEL GUARDIÁN

Más adelante, los geister se habían sumado a Eldren y a Krum en la búsqueda de los niños. Acompañados por un grupo de hombres del este y los últimos servgrin que quedaban vivos, marcharon por el angosto y bajo río hasta llegar a las cascadas de Sinth, donde el agua caía en tres altos chorros, formando un ojo cristalino y calmo antes de seguir su fatigoso curso.

“¿Qué otras sorpresas tienen preparadas estas tierras?”, se preguntó Eldren a sí mismo sobre una piedra en la desembocadura del pozón, sin quitarles la vista a las cascadas.

–¡Ustedes! –gritó a unos hombres del este–. Vayan tras la cortina de agua y vean si están ahí.

Los hombres miraron a Krum, esperando que este confirmara la orden.

–Ya has sacrificado a suficientes de nosotros el día de hoy. Envía a tus servgrin –contestó este.

Eldren lo miró con desprecio.

–¡Ustedes dos! –dijo a los servgrin que se encontraban más cerca, haciéndoles una seña con la mano para que avanzaran.

Acatando la orden, con sus espadas en mano y a paso lento, caminaron por el pozón, que se profundizaba con cada paso que daban. Cuando se encontraban cerca de la cascada, con el agua por sobre sus cinturas, súbitamente desaparecieron, como si hubieran llegado a un lugar de insondable y voraz profundidad. Los geister se miraron desconcertados y, antes de que dijeran una palabra, los cuerpos de ambos servgrin volaron a través de las cascadas y cayeron frente a ellos con sus bocas abiertas y sus rostros pálidos y descompuestos.

–¿Qué pasó? –preguntó Krum, nervioso.

–Echemos un vistazo –contestó Sakling

Desenvainando al unísono, los geister formaron una línea de avance en paralelo con sus armas, apuntando hacia adelante. Cuando la cascada central comenzaba a rozar la punta de sus espadas, los torrentes que caían desde la altura se convirtieron en una mano gigante que los golpeó, haciéndolos volar por los aires y, antes de que se pudieran poner de pie, siete guerreros hellmond de agua emergieron uno junto a otro.

–Protectores del río –dijo Lohkram con rabia.

Los demás geister se recuperaban del golpe, preparándose para el combate, mientras Krum y los hombres del este retrocedían aterrados al ver las figuras líquidas, cuyos rostros podían distinguirse casi como si hubieran sido de carne y hueso.

–Veamos cómo pelean estos fantasmas –expresó Athrian.

–¡Ataquen! –ordenó Eldren.

Los servgrin que quedaban se lanzaron sobre los guerreros, pero estos desaparecían en el agua y emergían como una explosión a sus espaldas, dando devastadores puñetazos y patadas que los lanzaban por los aires. Los protectores retrocedían y se fusionaban con las cascadas para volver a aparecer por algún lugar inesperado, arrastrando a sus enemigos y ahogándolos.

–El hierro no pude hacer nada en contra del agua –advirtió Athrian observando los inútiles golpes de los servgrin.

–Pero nuestras espadas sí –contestó Eldren.

–Vamos por ellos –propuso Lohkram.

Eldren dio la orden para que los servgrin sobrevivientes se retiraran, permitiendo a los siete guerreros de agua reagruparse.

–Esperemos que se acerquen –dijo notando que les convenía luchar en la parte más baja.

Cuando cada protector del río tuvo a un geister frente a sí, hicieron crecer espadas de agua desde sus brazos.

–Aquí vienen –alertó Lathren empuñando la suya con las dos manos para repeler el ataque, pero, justo en ese momento, los siete hellmond desaparecieron. Los geister se miraron sorprendidos y Krum y los hombres del este retrocedieron aun más, intuyendo que la peor parte del feroz combate estaba por venir. La calma duró hasta que una ola de pocos centímetros de altura se desplazó desde el centro del pozón hacia los espectros. Al alcanzarlos, los hellmond aparecieron nuevamente iniciando una lucha que prosiguió con choques de espadas.

–No entiendo –comentó un hombre del este a Krum–. Sus armas son de agua…

–Lo que estamos viendo no es agua contra metal –contestó Krum–. La lucha de nikratia contra krystallia es un conflicto cósmico que trasciende la materia.

El hombre del este asintió, pretendiendo que había entendido, mientras Krum observaba junto a los demás el combate con una mezcla de miedo y fascinación.

Los hellmond eran más ágiles y desaparecían para volver a aparecer en fracciones de segundo tras los geister, que apenas lograban defenderse de los sorpresivos golpes.

–Son demasiado rápidos –dijo Lathren, fatigado–. Jamás los venceremos así.

–Formen un círculo –ordenó Eldren.

De inmediato, los siete geister se formaron casi sin dejar espacio entre sus espaldas, logrando que cada vez que emergiera un hellmond, uno de ellos estuviera listo para responder al ataque. El primer golpe certero lo dio Athrian, decapitando a uno que se desmoronó como un chorro desordenado. Ralthor atravesó a otro, seguido de Lohkram, que también venció a uno

atravesándolo en medio. Tras sufrir esas pérdidas, el ataque cesó y los cuatro guerreros de agua sobrevivientes retrocedieron lentamente hasta fusionarse con las cascadas.

–¿Qué ocurre? –preguntó Ralthor, que vigilaba la retaguardia.

–Desaparecieron en la cascada –dijo Lohkram.

–No me gusta esto –contestó Athrian, que miraba hacia ellas.

–Algo pasa –señaló el guerrero junto a Krum e indicó con el dedo a las tres cascadas, que comenzaron a moverse cada vez más hasta unirse en una sola poderosa caída de agua.

Dentro de ella, una extraña figura comenzó a formarse, haciendo que los geister desarmaran el círculo y se pararan frente a ella viendo cómo la cascada se moldeaba para crear un guerrero gigante, con una capa que flameaba desde la altura y una espada del tamaño de un hombre.

–Debemos irnos –dijo Krum, que sentía el miedo invadir cada una de sus células. Sin pensarlo un minuto, sus hombres emprendieron la retirada.

–Se atreven a profanar el suelo sagrado del norte –clamó la voz profunda del gigante de agua.

–Ya te enfrentamos en el puente y te derrotamos. ¡Y lo haremos de nuevo! –contestó Eldren.

–Si me hubieran derrotado no estaría aquí, rey caído –replicó el guerrero–. Esta vez los terminaré para siempre –agregó, poniendo su espada en posición de combate.

Los geister se alinearon, una vez más, preparándose para la batalla.

–Si nos quieres, aquí estamos –lo desafió Lathren invitándolo a pelear.

El gigante de agua avanzó dos pasos y lanzó un golpe que los espectros esquivaron agachándose, para de inmediato separarse y atacar por distintos flancos. La primera embestida la realizó Athrian por el costado izquierdo, pero el guardián lo golpeó con su puño, haciendo que se estrellara contra las rocas de la orilla. Los demás se lanzaron juntos; tres lo distraían resistiendo apenas sus embates, mientras los otros atacaban sus piernas, tal como habían hecho con el erding, solo que, esta vez, los golpes no tenían efecto alguno. Aprovechando un ataque fallido, el guardián atravesó a Athrian con su espada, la que al entrar en la carne del geister se

convirtió en un metal plateado y luminoso, similar a las armas de los aldagür. Paralizado, el geister miró a los demás, quienes se congelaron ante la imagen.

–Ahora regresa a Velheim, criatura del inframundo –le dijo el guerrero y sacó su arma de un tirón, dejando caer al espectro de espaldas al agua con sus brazos extendidos. Ahí exhaló por última vez y liberó una sustancia luminosa que, tras flotar desconcertada por unos segundos, desapareció tragada por un hoyo negro que se abrió y extinguió espontáneamente en el aire.

El guerrero se volteó luego hacia los demás geister, quienes presenciaron estupefactos la escena del destino que les aguardaría si no lograban derrotarlo.

–¿Quién es el próximo? –preguntó con tono de superioridad.

–Jamás lo podremos vencer –reconoció Lathren–. El poder del agua de los hielos está más allá de nuestro alcance.

Cuando Eldren pensaba en cómo enfrentar al hellmond, el brillo grisáceo del cielo invernal parpadeó; mirando hacia arriba, vio a dos arakan siguiendo a su líder, que aún tenía ensartada la flecha disparada por Lonik. En círculos sobrevolaron el área hasta romper la formación, dejándose caer sobre los árboles de la quebrada. Los geister miraron la escena descuidando por un momento al guerrero, quien, luego de notar también la presencia de las criaturas, atacó dando tres azotes que hirieron a Lohkram, Ralthor y Lathren.

la parte superior de la cascada, donde el río era angosto.

Decenas de metros caían los pinos hasta llegar a la boca del salto y quedar atascados, bloqueando el paso del agua que alimentaba al guerrero, cuyo tamaño se reducía con cada árbol que interrumpía el fluir de la corriente. Los arakan continuaron lanzando troncos hasta que la cascada se convirtió en débiles hilos y el guerrero finalmente se desmoronó.

–Ahí están –señaló Lathren apuntando con su brazo herido hacia una cueva enorme que aparecía detrás de la disminuida cortina de agua, iluminada por una extraña y cálida luz de origen indeterminado.

–Estos no pueden ser todos los niños –dijo Lohkram.

–No importa –contestó Eldren–. Ahora tendrá que bajar.

–¡Tráiganlos! –ordenó.

Algunos servgrin caminaron hacia el pozón, cuya profundidad había decrecido, para sacarlos de la cueva. Al verlos avanzar, los niños tomaron piedras y comenzaron a arrojárselas, pero estos las golpeaban en el aire, haciéndolas rebotar en el agua. El primero en llegar atrapó a un niño que no dejó de gritar para que lo soltaran, sacudiéndose tan fuerte que el servgrin lo dejó caer. Al agacharse para recogerlo, una espada salió inesperadamente de la cueva cortándole la cabeza y haciendo que los demás servgrin se detuvieran de inmediato y que los geister levantaran sus armas. Momentos transcurrieron sin que supieran qué fuerza se ocultaba con los niños en el lugar, hasta que Eldren habló:

–La bruja está acá –dijo sorprendido, alistándose para el combate. Aldahaid se reveló, infundiendo cierto temor en los demás guerreros reyes.

–¿Qué hiciste con la portadora del electi? ¿Ha muerto ya? –le preguntó, provocativo, Heroth.

–Los únicos que van a morir aquí son ustedes, siervos de nikratia –replicó Aldahaid.

–¡Ja! –exclamó Sakling burlándose.

–Deberíamos atacar –comentó Lathren en voz baja.

–Aún no –respondió Eldren–. La energía del palacio sigue con ella –le dijo apuntando a los cristales que colgaban de su cuello y muñecas–. Dejaremos que los servgrin agoten su fuerza y luego la ejecutaremos.

–¡Ataquen! –ordenó Eldren enseguida.

Aldahaid esperó inmóvil a los servgrin, que se abalanzaban sobre ella. A algunos les perforó el abdomen, atravesando sus armaduras como si fueran de tela, y a otros les partió las cabezas, protegidas por cascos que parecían de madera bajo el filo de su espada.

En la medida en que la matanza de los servgrin continuaba, sin embargo, los hielos de sus cadenas se derretían y el calor aumentaba, haciéndola más débil. La vieja herida de la batalla con Zoring, que la había confinado a las alturas del palacio, comenzaba a punzar, causándole dolores que hacían que sus movimientos se tornaran más lentos y dificultosos.

–¿Lo ven? –les comentó Eldren a los demás–. El hielo desaparece. En poco tiempo no podrá ni siquiera levantar su espada.

Aldahaid dio un salto que la elevó dos metros sobre el agua; con un giro en el aire, cayó detrás de los dos servgrin que aún combatían, decapitándolos de un solo corte.

–Impresionante –dijo Eldren aplaudiendo–. Ahora veamos si ese truco te funciona con guerreros de verdad –agregó elevando su espada.

VI

LA AGONÍA DE ASGALARD

EL AMANECER DE LA OSCURIDAD

–El guerrero de agua ha sido derrotado por los arakan, la bruja de hielo ha abandonado su escondite y tu ejército está cerca del paso de Fuhlam. Los pocos hombres del norte que quedan se han perdido en los bosques, esperando sobrevivir junto a sus hijos el ascenso de la oscuridad y a las criaturas ocultas que se esparcirán junto a ella. La victoria está en tus manos, amo de las sombras –anunció Arthesia.

–¿Qué más puedes ver? –preguntó Lohgrin.

–Un grupo de hombres espera en el paso de Fuhlam, pero no serán un problema para Kahlon.

–Los jinetes de Elburg –comentó Lohgrin–. Aún no entiendo cómo regresaron de Utsberg…

–En Utsberg abundan los misterios, nadie sabe lo que esconden los túneles del tiempo ni cuándo deciden actuar –contestó Arthesia.

–¿Qué más? –insistió Lohgrin, impaciente.

–Nada hay que pueda amenazar tu triunfo. Las fuerzas de krystallia jamás han estado más debilitadas –dijo Arthesia, apesadumbrada.

–Tomaremos el control del norte y tan pronto Kahlon derrote a esos jinetes, destruiremos el palacio de hielo. Los salvajes sobrevivientes serán capturados y traídos a Nihilia para ser reeducados.

Arthesia oía atenta la digresión de Lohgrin.

–La era de los aldagür ha llegado a su fin –dijo con satisfacción–. La luz de krystallia que quema y enceguece a los hombres, llevándolos por caminos que no pueden soportar, se apagará, y el descanso que les ofrecen las sombras se impondrá en el reino eterno de nikratia.

UNA DERROTA INEVITABLE

Letzog y Xanten galopaban por la orilla del estero llevando sus caballos al límite, cuando de pronto el brujo se detuvo intempestivamente y desmontó de un brinco.

–¿Qué hay? –preguntó Xanten viendo que metía la mano en el agua y sacaba algo que no pudo identificar.

–Los geister han llegado a los niños –dijo caminando unos metros más para recoger un arco al que todavía se aferraba uno de los cadáveres.

Tras regresar con él, montó su caballo y continuó el galope.

Río arriba, el pozón perdía más profundidad debido a los árboles, que ahora bloqueaban el paso de la corriente. En un punto donde el agua apenas cubría sus tobillos, Aldahaid cambiaba la posición de su espada una y otra vez, cubriendo los distintos flancos frente a los geister. El primero en atacarla fue Lathren, que se lanzó sin esperar a los demás, pero la hechicera lo esquivó y, pateándolo en la espalda, lo lanzó de manera humillante al agua.

–Aún queda energía en ella –advirtió Lohkram girando su espada en círculos.

–No por mucho tiempo –respondió Eldren y se abalanzó con una secuencia de golpes a la cabeza de Aldahaid, que esta bloqueó saltando hacia atrás para posicionarse a una distancia segura.

Explotando de rabia, el geister atacó nuevamente, secundado ahora por los otros, obligándola a hacer ágiles maniobras para evitar ser herida por alguna de las espadas de nikrantes. A pesar del dolor y el agotamiento, la gran hechicera dominó el combate contra los espectros, hasta que el hielo que mantenía vivas sus fuerzas había casi desaparecido.

–Han perdido –expresó Aldahaid–. Ya he curado a la muchacha.

–¿Crees que somos tontos, bruja? –contestó Lathren–. Ella te necesita para parir o su hijo morirá tan pronto vea la luz. Nikratia la ha poseído por demasiado tiempo.

Furiosa, Aldahaid estiró su brazo dando un golpe al aire con su mano abierta, expulsando a los seis geister, que volaron varios metros para caer de espaldas.

–Ja, ja –se oyó a Eldren riendo mientras volvía a ponerse de pie, usando su espada como apoyo–. Ese fue tu último truco, el hielo se ha derretido y ahora no eres más que una mortal –dijo caminando hacia ella.

Aldahaid, fatigada, bajó el brazo y cayó de rodillas delante de los niños, que la miraban desde la cueva abrazándose entre sollozos.

–Sabes… –habló Eldren acercándose, como si tuviera todo el tiempo del universo–, cuando Lohgrin nos ofreció salir de Velheim a cambio de infiltrar a las mujeres de Asgalard con nikratia, dudé de que fuera lo suficientemente poderoso como para derrotar a krystallia. Ahora veo con claridad que tenía razón: él ha ganado la guerra. Después de acabar contigo, mataremos a todos estos niños e iremos por la madre del electi. Luego invadiremos el norte, esclavizando a los rebeldes que ahora escapan como ratas entre estas montañas –continuó sin ocultar el placer que le producía su propio discurso–. Por miles de años has protegido este santuario y él te ha protegido a ti, pero ahora será tu tumba –pronunció rodeándola como un ave rapaz que circula su presa antes de acabarla.

–¡Tú! –le dijo el geister a un niño de unos nueve años con el rostro de un ángel, que contemplaba la escena con pavor. Su cabello trigueño se había oscurecido por la humedad y sus redondeados ojos verdes brillaban a través de las lágrimas que los cubrían.

–Acércate –ordenó.

–Nooo… –murmuró apenas Aldahaid, que ya ni siquiera tenía fuerzas para protestar.

Temeroso, el niño descendió al agua y avanzó hasta llegar a Eldren.

–¿Pensaste que ella te iba a proteger? –y sujetándolo para que lo viera, el pequeño comenzó a llorar en silencio.

–Perdón –murmuró en voz baja la hechicera con una lágrima en su mejilla.

–Ella es nada –le dijo Eldren al niño.

Abrazándolo por detrás y tras subir lentamente su antebrazo hasta su cuello, comenzó a estrangularlo desatando el llanto en los otros, que veían cómo el gesiter apretaba cada vez más fuerte, hasta partirle el cuello y dejarlo caer muerto en la suave corriente, que lo alejó unos metros.

–He aquí la poderosa y temida dama de los hielos eternos, aliada de krystallia y única bruja cuya fuerza es comparable a la de los aldagür. ¿No parece tan fuerte ahora, eh? –señaló despectivo a los demás geister–. No fuiste capaz de defender a tus niños –le dijo mirándola a la cara.

–Un… haz… –alcanzó a balbucear Aldahaid desde el suelo sin terminar la frase.

–¿Qué dices? –preguntó Eldren agachándose.

–Un pequeño haz de… –Aldahaid respiró para tomar energías y continuó–: luz puede acabar… con un universo de oscuridad…

–Mírenla. Incluso ahora cree en el poder de krystallia. ¿Acaso no es asombrosa la manera en que la luz puede cegar los ojos más agudos? –preguntó irónicamente, abriendo los brazos como esperando una explicación.

–Acabemos con esto de una vez –interrumpió Lathren, impaciente.

–Adelante –contestó Eldren haciéndose a un lado.

Lathren tomó su espada y se acercó a la hechicera.

–Saluda a Faren de nuestra parte –le dijo levantando el arma para ejecutarla.

Cuando los demás geister ya imaginaban la cabeza de Aldahaid cayendo sobre el agua cristalina de Sinth, Lathren soltó de pronto su espada, mirándolos estupefacto. Al voltear, vieron que tenía clavada una larga flecha de lithrium cerca de su hombro.

–¿¿Qué…?? –exclamó Eldren–. ¡Encuentren al tirador! –ordenó y comenzaron a buscar sin ver a nadie, mientras Lathren caía sobre sus rodillas, gritando por el dolor que causaba la flecha en su carne.

–¡Quítensela! –pidió Heroth.

Lohkram tomó la flecha, pero su mano se quemó, obligándolo a soltarla. De inmediato, Eldren se acercó y, tolerando el dolor, la jaló con todas sus fuerzas, extrayéndola junto a un pedazo de carne.

–Esto es hellmond –dijo arrojándola al agua.

–¡Ahí! –gritó Sakling indicando a dos hombres a caballo que se acercaban subiendo por el reducido torrente.

–No sabía que traías ese arco –le comentó Xanten a Letzog.

–Lo encontré en el río. Aldahaid debe habérselo dado a alguien para acabar con los arakan... dejemos los caballos aquí –agregó el brujo y desmontó.

–¿Quiénes son? –preguntó Lohkram.

–No lo sé –contestó Eldren con la mirada fija en los misteriosos atacantes.

Los geister, junto al herido Lathren, comenzaron a caminar desde el pozón corriente abajo para encontrar a los extraños.

–¿Qué hacemos con la bruja? –preguntó Lohkram.

–Habrá muerto antes de que acabemos con estos dos –repuso Eldren mirando de reojo a Aldahaid. Ella posaba sus manos sobre el cuerpo del niño, que flotaba inerte.

Xanten y Letzog se detuvieron a unos quince metros de los geister.

–¿Quiénes son? –los increpó Lohkram.

–Somos los enviados de Faren que los regresarán a Velheim –contestó Letzog, cuyo rostro los geister no podían ver, porque lo cubría la capucha de su túnica.

–Eres un estúpido si crees que puedes vencernos. Nadie puede hacerlo –replicó Eldren.

Xanten miró hacia atrás y vio a un grupo de hombres del este que se acercaba liderado por un corpulento guerrero.

–Aquí están esos cobardes –dijo Sakling con desprecio.

–¿Tú eres el arquero? –intervino Lathren mirando a Letzog.

–Yo te disparé y pronto te unirás a Athrian en la escalera ardiente de Velheim –contestó el aldagür.

–Conoce nuestros nombres –comentó Lohkram mirando a Eldren.

–Conozco todos sus nombres –dijo Letzog subiendo la voz–. Su amor por el poder los encerró en el mundo de los condenados y los llevará de regreso a él.

–Ningún humano puede matarnos –afirmó Lathren cuando los hombres del este ya casi llegaban al lugar, obligando a Xanten a encararlos.

Letzog sacó su espada, haciendo retroceder de inmediato a los geister.

–No… no puede ser... –expresó Eldren casi sin habla–. Ningún humano puede portar esas espadas.

–¿Y qué hay de un aldagür? –señaló Letzog y se sacó la capucha, sumiendo a los geister en el terror.

–Tú, tú… estás... muerto… –balbuceó apenas Lohkram.

–Lo estuve… –contestó Letzog–, pero regresé –y blandió su espada con ambas manos, forzándolos a retroceder.

–Terminaremos lo que empezó Lohgrin –indicó Sakling de pronto, intentando romper el miedo entre ellos.

–Son todos tuyos –le dijo Xanten al brujo, lanzándose a enfrentar a Krum y al grupo de hombres del este, que ya se encontraba a pocos metros de ellos.

LA SORPRESA DE KAHLON

Kahlon y el nuevo ejército de servgrin se encontraban frente al paso de Fuhlam.

–¿Por qué no cruzamos? –le preguntó Futz quebrando el silencio.

–Se ve demasiado fácil –contestó Kahlon explorando la zona con sus penetrantes ojos marrones–. ¡Suéltenlos! –ordenó y un enorme servgrin que sujetaba apenas de sus correas a tres furiosos walkran negros los dejó ir uno a uno.

Llevados por su olfato, las feroces criaturas corrieron hacia el paso de Fuhlam, donde, con la ventaja de la altura, Naklin observaba sus movimientos.

–Nunca vi animales como esos –comentó Orin.

–Pase lo que pase, no abandonen sus puestos. El paso es la prioridad –dijo Naklin sacando su espada.

Más lejos, en la colina, una división completa de hombres preparaba sus arcos para dejar caer una tormenta de flechas tan pronto el ejército de Lohgrin intentara cruzar. Apostados sobre unas rocas, dos de ellos dispararon a los walkran cuando entraron al bosque, pero las flechas rebotaron sobre su piel como si hubieran sido de juguete. Los arqueros se miraron incrédulos, pues nunca habían visto algo igual, y cargaron otra vez. Sin embargo, antes de que pudieran realizar un nuevo disparo, los lobos se

perdieron entre los árboles, volviendo a aparecer muy cerca de ellos. Instintivamente, un arquero disparó dando en el pecho de uno de ellos, pero, como las anteriores, la flecha simplemente rebotó sin hacerle daño.

–Es inútil –advirtió con frustración.

–¡Tomen sus espadas! –ordenó Naklin viendo cómo un walkran atacaba a uno de sus hombres por la espalda arrancándole la nuca antes de que este alcanzara a defenderse.

Un guerrero que se encontraba cerca del que acababa de ser destrozado se lanzó sobre al animal, pero, antes de que pudiera alcanzarlo con su arma, otro walkran saltó desde un costado devorándole la garganta. Gruñendo con sus filosos colmillos al aire, los dos lobos se acercaron paso a paso a Naklin, como si supieran que enfrentaban al líder del grupo. Orin y dos guerreros corrieron hacia él para protegerlo, mientras el tercer walkran ocupaba a los demás hombres atacándolos y desapareciendo entre los árboles una y otra vez.

–Vengan aquí, bestias de la oscuridad –los desafió Naklin con su espada en alto, y ambos se lanzaron sobre él.

El primero saltó por el aire con su mandíbula abierta justo cuando Orin llegaba al lugar y lo obligaba a escapar tras rajarle el pecho con una lanza. El segundo walkran alcanzó a morder la parte baja de una de las piernas de Naklin, de la cual desgarró un pequeño trozo de carne antes de que este le diera un furioso golpe en el lomo y de que Orin y los dos guerreros que lo acompañaban le enterraran sus espadas repetidas veces. Aún no terminaban de liquidarlo cuando el lobo que había sido herido por Orin regresó y arrancó la mano de uno de los guerreros, que gritaba desesperado sin quitar la vista a la sangre que brotaba a chorros desde su muñeca. La bestia no alcanzó a morder su yugular, pues Naklin le partió la cabeza con un certero golpe de su espada. Más arriba, sus hombres acababan con el tercer lobo negro, no sin antes perder a dos de los guerreros que los acompañaban.

–¿Qué son estas criaturas? –preguntó el guerrero que había perdido su mano, retorciéndose de dolor, mientras otro la vendaba con un trozo de tela.

–Engendros de Lohgrin –contestó Naklin.

–¿Estás bien? –le preguntó Orin viendo su pierna.

–Fue solo un rasguño.

–¡Mi señor! –gritó de pronto uno de los guerreros apuntando hacia el paso de Fuhlam, sobre el cual corrían furiosos al menos veinte walkran.

–Que Faren nos ayude… –murmuró Naklin al ver la manada de bestias que se les venía encima.

Del otro lado, Futz daba consejos a Kahlon.

–Deberíamos cruzar ahora.

–Cruzaremos cuando haya regresado el primer walkran, confirmando que es seguro –contestó secamente el general.

–¡Formen grupos de cuatro y no suelten sus espadas! Los demás cubran el paso y disparen al primero que intente cruzar –ordenó Naklin.

–No saldremos tan fácil de esta –dijo un guerrero mirando a los walkran, que asomaban raudos por la pendiente de la montaña.

Los jadeos ya se podían oír, uno tras otro, como un macabro coro anunciando la llegada de la muerte.

–¡¡Listoooos!! –gritó Naklin.

Ordenados como les había indicado su líder, los hombres se aferraban a sus espadas como si empuñaran su propia vida. Los lobos negros subían por la colina liderados por uno de mayor tamaño que tenía un ojo celeste y otro cobrizo, y que súbitamente se detuvo, desconcertando a las fuerzas de Naklin. Los demás lobos se alinearon junto a él y comenzaron a gruñir con el lomo erizado, como si algo invisible los acechara.

–¿Qué hacen? –preguntó Orin.

–No lo sé –respondió Naklin, intrigado.

De pronto, un guerrero que estaba junto a él tocó su hombro, indicándole que volteara y mirara hacia arriba. Al hacerlo, vio al majestuoso lobo de la dama de los hielos eternos, que posaba orgulloso sobre una roca entre los árboles: arrojaba una mirada desafiante y mostraba sus colmillos al líder de los walkran. Tras el formidable animal aparecieron al menos otros quince lobos blancos de ojos celestes, que el ejército de Naklin recibió con reverencial asombro y alegría.

–La ayuda de krystallia –expresó Naklin mirando a Orin sin disimular su alivio–. ¡Por Fareeeen! –gritó enseguida alzando su espada.

–¡Por Fareeeen! –replicaron sus hombres y todos se lanzaron al ataque ladera abajo acompañados por el lobo de Aldahaid, que saltó de la roca seguido de su grupo, alcanzándolos rápidamente.

El walkran líder aulló furioso y partió la carrera, dirigiendo a su manada de bestias negras hacia el enfrentamiento que daría inicio a la sangrienta batalla por el control del paso de Fuhlam.

Los lobos de hielo eran de similar tamaño a los walkran, pero más ágiles, lo que les permitía esquivar sus ataques con mayor facilidad. Estos, en cambio, con fauces más poderosas, trituraban con sus colmillos cualquier parte de sus enemigos que pudieran alcanzar. Piernas, cabezas humanas e incluso colas de los lobos blancos eran desgarradas entre aterradores gruñidos y aullidos de dolor, mientras los hombres atacaban con sus espadas, algunas veces hiriendo y matando a las bestias de Lohgrin y otras cayendo en sus hocicos asesinos.

Del otro lado del abismo de Kalek, el ejército de Lohgrin oía ruidos del enfrentamiento sin poder ver lo que ocurría entre los árboles. Aprovechando la distracción que suponían los walkran, Kahlon envió a cuatro servgrin a probar las defensas del paso, pero tan pronto se encontraron sobre él, fueron certeramente eliminados por las flechas de los hombres de Naklin, que tenían por única misión protegerlo. Enfurecido, el comandante reaccionó enviando a veinte servgrin con escudos para medir el poder de fuego de los jinetes, pero, una vez más, las infalibles flechas de los jinetes de Elburg entraron por los recovecos más improbables, dando muerte a los servgrin antes de que pudieran avanzar.

Entretanto, en la colina, la sangre de ambas fuerzas regaba la tierra, creando un registro de la batalla de Fuhlam, cuyas consecuencias habrían de expandirse por toda la historia de los siete reinos. El clímax del macabro combate, que dejaba a animales y a hombres mutilados por igual, llegaría con la pelea entre los líderes de ambas manadas, los que, luego de avanzar destrozando a sus enemigos, se encontraron frente a frente en una parte más plana de la ladera, donde se detuvieron unos instantes antes de lanzarse al ataque. Ahí, caminaron lentamente en círculos, intercambiaron gruñidos de muerte y miradas fieras, mientras exhibían sus letales colmillos, como guerreros que presumen del poder de sus armas antes de aniquilarse

mutuamente. El astuto walkran atacó primero, logrando clavarlos en la parte superior del cuello del lobo, que luchó por liberarse de la poderosa mordida. Segundos de impotencia transcurrieron, dando la ventaja al engendro de Nihilia, cuyas fauces se acercaron peligrosamente a la arteria cuya perforación fulminaría a su enemigo, pero un fuerte y repentino sacudón le permitió a este aflojar la quijada que lo sometía, dándole la oportunidad para liberarse. Nuevamente, por unos instantes, caminaron en círculos entre gruñidos amenazantes. Pero esta vez fue el lobo de Aldahaid, manchado con la sangre que fluía desde su herida, el que atacó primero, rajándole una parte de la piel de la cabeza al engendro de Nihilia. Este contraatacó de inmediato; sin embargo, su intento resultó fallido, pues el líder de los lobos blancos esquivó ágilmente la agresión saltando sobre una roca desde la que se dejó caer con todo su peso sobre su atacante, tumbándolo en el suelo, instante que aprovechó para enterrarle sus implacables dientes en la parte más tierna de su cuello. Ahí se trabaron, incrementando la intensidad de su mordida, atravesando milímetro a milímetro la gruesa piel, la carne y los cartílagos del walkran, que se sacudía impotente mientras la hemorragia tibia que caía desde su yugular formaba un charco alrededor de su cabeza.

Con el último gemido agónico del líder, la derrota de los engendros de Lohgrin frente a los lobos del norte fue decretada y los demás walkran escaparon por el cerro, poniendo fin a la cruenta pelea.

–Nos salvaron –comentó Orin jadeando y sin quitar la vista al ensangrentado lobo de Aldahaid, que soltaba el cuello desgarrado del líder.

–Esto es solo el comienzo –contestó Naklin, quien también estaba agotado por el combate y miraba al otro lado del abismo, como si pudiera divisar a Kahlon, quien al mismo tiempo fijaba su vista en los bosques, como si pudiera verlo.

LAS CATAPULTAS DEL GRAN STURIK

–Es tiempo de sacar las catapultas –le dijo Kahlon a un servgrin que se encontraba junto a él.

–Sí, mi señor –contestó haciendo un giro marcial para retirarse.

–¿A dónde va? –preguntó Futz, que no se despegaba de Kahlon.

–Hmmm –le gruñó el molesto general y, sin contestar, partió a revisar sus tropas.

Un kilómetro más abajo, en la parte angosta del abismo, se encontraban posicionadas las catapultas que le había entregado el Gran Sturik y que, a diferencia de las catapultas conocidas hasta entonces, no habían sido diseñadas para lanzar rocas o bolas de hierro, sino servgrin. Su estructura era de madera de los bosques de roble del sur y su contrapeso se cargaba con rocas del mismo lugar en que operaban, lo que las hacía muy livianas y fáciles de transportar. Este diseño era producto del ingenio del Gran Sturik, un experto en historia militar y gran conocedor de las armas de Asgalard, que se había obsesionado con la idea de conquistar el invencible norte.

Tras muchos años de estudio, concluiría que la solución a la insuperable barrera que representaba el abismo era bastante simple: arrojar guerreros por sobre Kalek para sorprender a los enemigos. El problema era que ni los humanos ni los servgrin habrían sobrevivido al impacto de la caída, razón por la cual experimentaría hasta crear una nueva raza capaz de realizar la hazaña.

El día para probar la tecnología del Gran Sturik había llegado y ya se preparaban las catapultas para arrojar a sus especiales guerreros sobre el abismo. Una vez del otro lado, estos atacarían a Naklin por sorpresa, obligándolo a dispersar sus fuerzas, abriendo así el paso a Kahlon para terminar de aplastarlos.

–¡Prepárense para volar! –ordenó el servgrin que dirigía la operación.

Aunque eran menos valientes que los otros, porque habían preservado más características humanas, los voladores tenían huesos livianos y piel mucho más resistente, lo que les permitía ser lanzados con facilidad y soportar el impacto al aterrizar. Para protegerlos adicionalmente, sus cabezas eran cubiertas con cascos especiales que, gracias a una aleación de hierro y caucho, se deformaban al chocar con piedras y otros objetos, amortiguando los golpes.

La primera catapulta ya estaba lista para disparar, bajo la mirada ansiosa de todos, que nunca las habían visto funcionar en batalla. El Gran Sturik, sin embargo, estaba confiado en que serían efectivas, porque las había probado del modo más perverso imaginable: hombres que se habían negado a pagar impuestos, habían sido lanzados uno a uno desde la explanada en la parte posterior del palacio para calibrarlas. De acuerdo con la distancia que estos recorrían antes de destrozarse sobre las rocas, el Gran Sturik iba calculando los ajustes necesarios para el contrapeso, con el fin de alcanzar la potencia necesaria para cruzar el abismo de Kalek. Así realizó al menos unos cien lanzamientos observando sentado y tomando nota para dar con el resultado que esperaba.

Los servgrin movieron la catapulta hacia un punto en el borde del abismo que se encontraba a unos sesenta metros de distancia del otro lado. Antes de subirse a la catapulta, el primer servgrin se acercó al borde y miró hacia abajo advirtiendo que el corte en la tierra era tan profundo que no permitía ver el fondo.

–¡Súbete! –le ordenó el que dirigía la operación al verlo dubitativo. Nervioso, el volador se subió a la pala de la catapulta y formó un bulto, cruzando sus brazos sobre sus rodillas.

–Mientras estés en el aire y hasta que dejes de rodar, debes mantener la posición –le dijo el disparador.

El viento era suave y los árboles se inclinaban con la gracia de un bailarín.

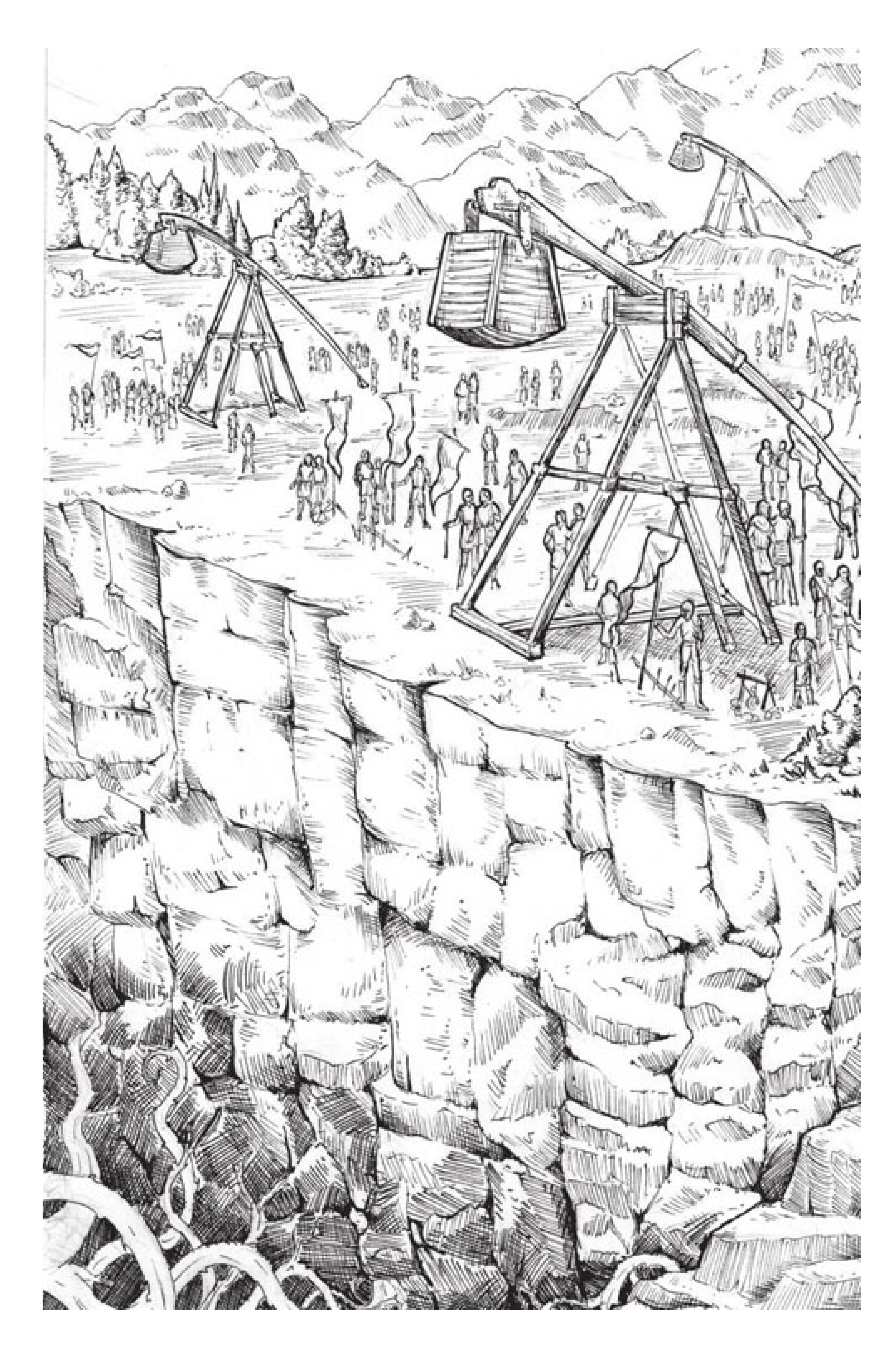
–¡Suelta! –se escuchó la orden y, como una perfecta esfera, sin emitir sonido alguno, el servgrin voló por los aires ante la mirada atenta de todos los demás.

La velocidad y altura del disparo los impresionaron, pues lo veían seguir una perfecta trayectoria, tal como había anticipado el Gran Sturik. El líder de la operación sonreía observando la caída hacia el otro lado, pero, cuando faltaba poco para que aterrizara, el volador perdió la trayectoria y se estrelló contra la pared de rocas a tan solo metros de la superficie. Los servgrin que habían realizado el disparo se miraron inquietos y el furioso comandante se les acercó a inspeccionar la catapulta.

–¡Idiotas! –los increpó al revisar el aparato–. Les faltó peso –agregó apuntando a un espacio vacío que quedaba en el lugar donde se cargaban las piedras–. ¡Traigan otra roca! –ordenó, y dos servgrin partieron a buscar una pesada piedra que enseguida cargaron–. ¡Tú! ¡¿A dónde crees que vas?! –le dijo a otro de los voladores, que caminaba hacia el bosque intentando pasar desapercibido–. ¡Súbete!

–¡Carguen! –prosiguió luego de que se montara en la catapulta y los encargados comenzaron a jalar las cadenas para el disparo.

–¡Disparen! –exclamó.



Otra vez el servgrin voló por los aires como una esfera de carne y huesos, siguiendo la misma trayectoria del anterior, pero en esta ocasión el aterrizaje fue en el lugar planeado, donde impactó rodando varios metros

hasta dar con el tronco de un árbol. El supervisor y los demás lo observaban ansiosos, esperando que diera señales de vida.

–¿Está muerto? –preguntó uno de los disparadores a otro, que solo se encogió de hombros.

La incertidumbre se esfumó cuando el volador se puso de pie y levantó el puño, desatando la celebración de los demás.

–Carguen todas las catapultas con el mismo peso y comiencen a disparar –ordenó el supervisor.

Los servgrin fueron a buscar más piedras, mientras los demás guerreros se preparaban para ser lanzados. En pocos minutos comenzó el bombardeo y uno a uno los voladores cayeron del otro lado, rebotando contra rocas y árboles, y sobreviviendo gracias a sus protecciones y flexibles huesos. Formados ahora sobre tierras enemigas, esperaron sus armas y armaduras, que fueron lanzadas al final en bolsas de cuero, permitiéndoles alistarse para el ataque sorpresa.

EL RETORNO DE LOS GUERREROS MILENARIOS

Letzog batallaba sin pausa, combatiendo a los seis geister con su radiante espada.

–No lo venceremos, es demasiado poderoso –dijo Lohkram, exhausto, tomando aire mientras los demás continuaban defendiéndose apenas de las poderosas embestidas del aldagür.

Alejándose río abajo, hasta casi no verlo, Xanten luchaba cortando piernas, cabezas y brazos con movimientos y técnicas de combate incontestables para sus enemigos, pero, a pesar de su superioridad guerrera, las fuerzas comenzaban a abandonarlo frente a los feroces y numerosos hombres del este, creándole la sensación de que esta podría ser su última lucha. El tajo largo y doloroso que uno de los sables enemigos abrió de pronto en su espalda convirtió la sensación en una certeza que se confirmó cuando, al clavar su espada en el pecho de un atacante, quedó expuesto, permitiendo que otro lo hiriera nuevamente, esta vez en la pierna.

Cojeando y con la sangre chorreándole por la espalda hasta los tobillos, Xanten repelía con dificultad los múltiples golpes que venían de todas las direcciones, hasta que un fulminante ataque de Krum hizo que perdiera su arma, dejándolo completamente a merced de ellos. Agotado, el kriegard cayó sobre sus rodillas, que se cubrieron apenas por el agua del estero, teñida de rojo por la sangre derramada.

–Jamás vi a un hombre pelear como tú –le dijo Krum.

–Hay muchas cosas que no has visto, hombre del este –contestó Xanten rodeado de cinco guerreros que se aprestaban a acabar con él.

–Y tú nunca más verás este mundo –replicó Krum levantando su arma para decapitarlo.

Xanten cerró los ojos, rezó unas palabras a Faren y los abrió cuando el sable planeaba hacia su cabeza, sin embargo, justo antes de que la alcanzara, el guerrero perdió la consciencia cayó sobre su costado izquierdo, haciendo inútil la ejecución de Krum, cuyo golpe en el aire causó risas entre los demás.

–Me llevaré su cabeza de todos modos –aseguró alzando una vez más su sable para acabar lo que había empezado; pero su victoria fue interrumpida por una lanza que, volando desde un lugar invisible, lo atravesó por la espalda. Sintiendo la vida abandonar su cuerpo, Krum cayó al agua bajo la estupefacta mirada de sus guerreros, quienes fueron alcanzados por otras lanzas y flechas que los fueron matando uno a uno sin permitirles escapar.

–Despierta, Xanten, despierta –le dijo minutos después una voz familiar.

Al abrir los ojos, el kriegard vio a sus hermanos, quienes, rompiendo el juramento milenario, habían llegado a él para rescatarlo de la muerte.

–Los extrañé –susurró con una sonrisa.

–Siempre supimos que no lo lograrías sin nosotros –dijo bromeando Harsch, que lo sostenía.

–Letzog… –murmuró Xanten.

Los kriegard voltearon y a la distancia divisaron al aldagür y los geister, inmersos en la intensidad de la batalla. De inmediato, Harsch hizo una señal y los demás guerreros partieron a ayudarlo.

–¡Kriegard! –exclamó Eldren apretando los dientes al verlos.

–Estamos perdidos –se lamentó Lathren.

Una sonrisa fugaz se dibujó en la boca de Letzog, que volteó aprovechando que los geister tomaron distancia para reagruparse y recibirlos para reiniciar el combate. Sin embargo, cuando los kriegard estaban cerca de ellos, una gigantesca y horrible criatura descendió desde el cielo interponiéndose en su camino. Era el primero de los tres arakan que habían regresado con su líder, que sobrevolaba en círculos a pocos metros de altura. Letzog corrió a ayudarlos, mientras estos retrocedían frente a los horribles colmillos del macizo monstruo, que sacudía amenazante sus alas para alejarlos, dando tiempo para que un segundo arakan aterrizara detrás de él y se agazapara sobre el lecho del estero.

–¡Rápido! –gritó Eldren y corrió sobre las alas del arakan, montándose sobre su lomo.

Lohkram y Lathren lo siguieron y, tan pronto estuvieron sobre él, despegaron dejando el espacio para que aterrizara el líder y se llevara a los demás. El arakan que enfrentaban Letzog y los kriegard emprendió el vuelo tan pronto los otros dos alcanzaron una distancia segura.

Los niños ocultos en la cueva miraban partir a los monstruos acompañando a Aldahaid, quien ya no respiraba.

–Lohgrin sabrá de ti –señaló Oldor cuando la calma había retornado.

–A estas alturas ya debe haber deducido que estoy vivo –contestó Letzog–. Vayan con Xanten, yo me ocuparé de ella –dijo caminando rápidamente hacia Aldahaid.

Tras entrar a la cueva donde la habían metido los niños, se inclinó sobre sus rodillas y la tomó por la cabeza, sujetándola con cuidado.

–No te dejaré partir –le habló apesadumbrado, levantándola en brazos.

Al salir, lo esperaba un caballo de Aarland, una de las pocas criaturas que podía llegar al palacio de hielo, aparte de aquellos que acompañaban a la dama de los hielos eternos. Con sus brazos colgando de un lado y sus piernas del otro, la puso sobre el lomo del animal para luego montarlo de un brinco e inclinarse hacia la oreja del caballo:

–Debemos volar –le susurró y, frente a la absorta mirada de niños y kriegard, partió convirtiéndose en un destello de luz que desapareció en segundos.

–El galope de Aarland –dijo Oldor al verlo pasar junto a ellos.

–La última esperanza de krystallia –comentó Harsch, que aún sostenía la cabeza de Xanten–. Debemos formarlo –agregó con urgencia y los kriegard dejaron sus armas, se tomaron de las manos y crearon un círculo en torno al moribundo guerrero. Con los ojos cerrados comenzaron a hablar, todos al mismo tiempo, pronunciando palabras desconocidas para los pequeños, que se habían acercado a ellos e, impresionados, observaban cómo Xanten recuperaba su sangre perdida, la cual fluía por el agua contra la corriente del estero, entrando por sus heridas, que se sanaban por completo.

–Bienvenido de regreso –le recibió Harsch al verlo despertar.

–Gracias, hermano –dijo este poniéndose de pie, aún adolorido, con el agua chorreando por todo su cuerpo.

–¿Qué haremos con ellos? –preguntó Atlon, mirando a los niños.

–Tendremos que llevarlos con nosotros –contestó Xanten–. Pero antes debemos enterrarlo –agregó señalando al pequeño, cuyo cadáver los niños habían subido a la cueva.

–¿Qué hay de Letzog y la muchacha? –preguntó Harsch.

–Eso ya no está en nuestras manos. Naklin y sus hombres enfrentan al ejército de Lohgrin en el paso de Fuhlam. Tenemos que llevar a estos niños a un lugar seguro y encontrar a los hombres que protegen a los demás en las montañas, para armar un ejército capaz de apoyarlos.

–No hablemos más –dijo entusiasta Atlon–. Vamos a encontrarlos.

–¡Yo también quiero aprender a luchar! –interrumpió de pronto uno de los chicos, de cabello rizado y rojizo, que no debía tener más de seis años.

–¿Alguien más? –preguntó Xanten.

–¡Yo!

–¡Yo!

–¡Yo!

–¡Yo!

Exclamaron todos los niños levantando las manos.

–Parece que no necesitaremos otro ejército, después de todo –dijo bromeando Armir y, acercándose al pequeño de cabello rizado, lo tomó en sus brazos y lo subió sobre sus hombros.

–¡Síganme los que quieran aprender a luchar! –gritó comenzando la marcha.

–Los alcanzaré luego –señaló Xanten, cargando al muchacho muerto.

Harsch asintió, llevándose a dos niñas que no podían despegarle la vista a su amigo asesinado, y siguió a Armir, mientras Wuth, Atlon, Evlon y Oldor se encargaban de agrupar a los demás.

UNA PELEA DE OTROS TIEMPOS

Los servgrin voladores avanzaban como sombras sigilosas por el bosque que crecía en los alrededores de Fuhlam. El crujir quejumbroso de las hojas bajo sus pies se confundía con el soplo sin pausa del viento, ayudándoles a conservar la sorpresa del asalto. Del otro lado, Kahlon esperaba la señal decisiva: una flecha encendida disparada al cielo indicaría el momento de iniciar el movimiento de sus tropas.

Inconscientes de la amenaza que se acercaba, Naklin y sus hombres aguardaban atentos la próxima maniobra del comandante enemigo, que había demostrado contar con recursos inesperados, como los infames lobos negros. Los arqueros mantenían su concentración al máximo, mientras vigías recorrían el perímetro para reportar cualquier amenaza.

Los voladores seguían al primero en haber cruzado, el que, al ver a uno de los guerreros merodeando, se detuvo y, haciendo gestos con las manos, señaló a dos servgrin que sacaran sus ballestas. La orden de disparar llegó cuando el vigía se detuvo para orinar, dándoles la espalda, instante que aprovecharon para soltar sus traidoras flechas, que, tras volar entre los árboles cortando el aire en absoluto silencio, se ensartaron en la carne del jinete de Elburg. Sin emitir sonido alguno, el guardia de Naklin se desplomó, lo que permitió a los servgrin continuar el avance hasta posicionarse en la parte más alta de la ladera, lugar desde el cual observaban a los arqueros de Naklin, apostados más abajo tras árboles y rocas. En la salida del paso, una división de hombres armados con espadas

se formaba para bloquear a las fuerzas de Kahlon en caso de que estas decidieran avanzar. Los voladores prepararon su ataque sorpresa sobre los arqueros acercándose sin ser notados, hasta que el crujir de una rama cuando se encontraban cerca delató su presencia.

–¡¡Servgrin!! –alcanzó a gritar el guerrero que los oyó, antes de que una flecha disparada por la ballesta del líder le entrara por la boca.

Inmediatamente, los demás se voltearon y comenzaron a disparar.

–¡¡Mátenlos a todos!! –ordenó el líder de los servgrin.

Algunos disparaban sus ballestas y otros sacaban sus espadas echándose a correr sobre los jinetes de Elburg, que contestaban el ataque con sus certeras flechas. Naklin, que ahora se encontraba junto a sus hombres cerca del paso, oyó el alboroto.

–Algo anda mal –dijo en el momento en que una flecha encendida volaba sobre el abismo, anticipando al cuerno de Nihilia, que sonaría tres veces llamando todas las tropas al combate.

–¡¡Prepárense!! –gritó Naklin a sus hombres, quienes formados en filas idénticas, sacaron sus espadas y avanzaron.

–Envía la primera división –ordenó Kahlon al servgrin que había coordinado la operación de las catapultas.

–¡Primera división! –gritó con su ronca voz–. ¡Adelante!

Cien servgrin comenzaron a avanzar armados con espadas y protegidos por las impecables armaduras grabadas con la serpiente de Nihilia, pero la estrechez del paso los obligó a armar una larga fila donde solo podían avanzar dos a la vez.

–Sus armaduras son impenetrables, ataquen a sus cuellos y piernas –les dijo Naklin a sus guerreros.

Veinte de sus hombres salieron al encuentro de los servgrin, avanzando también en una sola fila de dos guerreros a la vez, hasta llegar al medio del paso, donde ambos ejércitos se detuvieron dejando una distancia de pocos metros entre ellos. Los servgrin eran más grandes que los jinetes de Elburg, lo que en el estrecho lugar les hacía más difícil el combate. Los jinetes, en cambio, podían luchar con mayor agilidad, pero no contaban ni con la fuerza ni con las armaduras impenetrables de sus enemigos, por lo que sus golpes debían ser muy precisos.

Kahlon se acercó al borde del abismo. Su tamaño imponente, las armaduras de hierro de Nihilia que cubrían su cuerpo y una larga capa oscura le daban la apariencia de un rey de los tiempos antiguos.

–No puede ser…–murmuró Naklin sin poder quitar la vista a la imagen que aparecía frente a él. En la memoria del líder de los jinetes de Elburg reaparecían los recuerdos más cruentos de las masacres y torturas que el sádico Kahlon y sus hombres habían perpetrado contra hombres, mujeres y niños de los siete reinos, entre los que se encontraba su esposa Intia. Rápidamente su desconcierto se convirtió en furia contenida y en una total determinación de acabar su enemigo.

Dos de sus guerreros se pusieron a su lado.

–Es imposible –dijo uno creyendo que sus ojos lo engañaban.

–Si Lohgrin puede hacer esto… –comentó Orin sin terminar la frase–. Debemos matarlo o el electi no llegará jamás a vivir lo suficiente como para cargar una espada.

–¡Ataquen! –ordenó Naklin, sabiendo que no tenía otra opción.

De inmediato, los guerreros se lanzaron a la carga iniciando la fase decisiva de la batalla por el paso de Fuhlam. Tal como había dicho Naklin, las armaduras de hierro de Nihilia resistían los golpes que lograban asestarles, forzándolos a ser más astutos y certeros. El primer servgrin cayó al abismo luego de una patada de uno de los jinetes, pero de inmediato otro se integró uniendo fuerzas con el que continuaba luchando, y luego otro y otro hasta que después de tres victorias cayó el primer jinete de Elburg, quien también fue rápidamente reemplazado por otro.

Tras casi una hora de batalla, las fuerzas de Kahlon no habían conseguido avanzar un solo metro, pero, más arriba, los servgrin voladores arrinconaban a los arqueros, dejando a Naklin solo las espadas para enfrentar al gigantesco ejército enemigo.

–Estamos ganando –le comentó Futz a Kahlon–. Por cada hombre de ellos que cae al abismo, caen dos servgrin. Es cosa de tiempo –agregó mirando cómo uno caía al precipicio.

Kahlon simplemente ignoró el comentario del sturik.

–Hemos perdido demasiados hombres –advirtió Orin a Naklin–. Ellos tienen los números, no podremos resistir mucho tiempo más.

–Lo sé –contestó este–. Solo hay una cosa que podemos hacer.

–No lo hagas —le imploró Orin.

–Voy a terminar lo que quedó pendiente hace miles de años… Si caigo, quedarás al mando –contestó mirándolo a los ojos y tocándole el hombro con cariño. Enseguida avanzó con una expresión determinada entre sus hombres hasta llegar al frente de la fila, donde comenzó a luchar solo con los servgrin, derrotando a dos.

–Naklin –murmuró Kahlon apretando los dientes al verlo.

Sin pensarlo sacó su espada, caminó firme abriéndose paso entre los servgrin, algunos de los cuales empujó al abismo, y se paró frente a él.

–He vuelto para vengarme… te mataré y luego desollaré a todos tus hombres con mis propias manos –le dijo, lleno de odio.

–¿Qué estás esperando? –replicó Naklin mirándolo con ferocidad.

–Era solo un muchacho, lo torturaste hasta matarlo.

–¡¿A cuántos muchachos, mujeres y niñas mató tu “muchacho”?! –rebatió Naklin–. Y tú…. mataste a mi esposa –agregó con rabia. Kahlon escupió al suelo en señal de desprecio.

–Pero antes hice otra cosa con ella –dijo riendo y de un salto pateó el pecho de Naklin haciéndolo caer sobre su espalda.

Solo la fortuna impidió que se desbancara hacia el abismo, pero su espada no corrió igual suerte, perdiéndose en las profundidades de Kalek.

–Llegó el momento de eliminar a la estirpe de Elburg para siempre –aseveró el comandante abalanzándose sobre su líder, que aún no se ponía de pie.

Con las dos manos alzó su espada para liquidarlo, pero este sacó una daga de su bota y se la clavó en la pierna antes de que lo consiguiera, arrancándole un ronco gritó de dolor que pareció haber recorrido toda la grieta de Kalek. Furioso, Kahlon lo golpeó en el rostro, lanzándolo nuevamente hacia atrás, sacó la daga que tenía ensartada y la arrojó al abismo, dándole tiempo a su ancestral enemigo para recuperarse y recibir una espada de Orin.

–Déjame pelar con él –le dijo su hermano al pasársela.

–Esta es mi pelea –contestó Naklin, categórico, y, tras escupir la sangre que corría por su boca producto del puñetazo que había recibido, miró con ojos de venganza a su enemigo y se preparó para una nueva embestida.

Kahlon caminó hacia él y este caminó hacia Kahlon llegando a un implacable encuentro de sus espadas, que chocaron, primero arriba y luego por los costados, haciéndole sentir a Naklin en todos sus huesos el impacto de los demoledores golpes del comandante de Lohgrin, quien era claramente más fuerte qué él. La pelea concentraba toda la atención de los ejércitos, que sabían que sin Kahlon los servgrin perderían al único hombre que había sido capaz de derrotar al búho blanco en batalla; y que, si Naklin caía, los jinetes de Elburg solo podrían resistir unas horas antes de ser aplastados, entregando el norte a las fuerzas de Lohgrin.

NIHILIA RECIBE A LOS GEISTER

Ansioso, el Gran Sturik vio aproximarse a los tres gigantes, que volaban con sus pesadas alas acercándose en un calmo planeo para aterrizar frente a Lohgrin, quien los esperaba en la terraza de la torre central de Nihilia. El primero en desmontar fue Eldren.

–Letzog está vivo –informó esperando sorprender a Lohgrin.

–Lo sé –contestó secamente el brujo.

En una esquina, junto al Gran Sturik, el geister vio un objeto alto cubierto con un paño junto a una bandeja metálica con trozos de carne que parecían partes de extremidades humanas.

–¿Has sabido todo este tiempo que un aldagür sigue vivo y no nos advertiste? –replicó en tono de reproche–. ¡Podría habernos matado!

–Me tomó tiempo descubrir que seguía con vida y entender que era él quien estaba detrás de todo: jamás un par de humanos habrían logrado evadir y vencer a mis servgrin sin su ayuda –señaló Lohgrin caminando hacia el borde de la terraza.

Y, apoyando sus manos sobre la maciza roca que formaba una pared de media altura en el borde, continuó hablando con la vista perdida en el horizonte:

–Debí haber actuado antes, pero no lo quería creer. Lo maté con mis propias manos… krystallia… –dijo cortando su reflexión–. De todos modos, es tarde, el electi no sobrevivirá.

–¿Cómo puedes estar tan seguro? –le preguntó Lohkram, que ya había descendido junto a los demás geister.

Lohgrin se volteó hacia la habitación en cuyo interior se encontraba el oráculo.

–Porque lo puedo ver –aseguró–. Letzog caerá como un fruto podrido cuando la oscuridad termine su avance, su fuerza se debilitará y tendrá que enfrentar nuevamente la elección entre entregarse a las sombras o morir, esta vez sin regreso.

–¿Qué hacemos ahora? –intervino Ralthor.

–Nos aseguraremos del triunfo –contestó Lohgrin.

–¿Cómo? –preguntó Lathren.

–Iremos al palacio de hielo –dijo Lohgrin.

–Ninguna criatura de la oscuridad puede entrar ahí –afirmó Sakling–, ni siquiera tú.

–No enviaremos a ningún siervo de nikratia.

Y haciendo una seña al Gran Sturik, retiró el paño del objeto que había llamado la atención de Eldren, descubriendo una jaula de hierro en la cual se encontraba un dragón verde oscuro de ojos rojizos, cuyas alas no tenían más de dos metros de envergadura.

–Un dragón de Uldar –murmuró Lohkram, incrédulo–. ¿Cómo…?

–Nos tomó años hasta que logramos que un servgrin sobreviviera al cráter de Uldar –explicó el brujo tocando al dragón en la cabeza–. Decenas murieron intentando conseguirlo, hasta que uno bajó y regresó con un huevo antes de morir por las quemaduras.

–¿Un huevo? –preguntó Heroth, sorprendido.

–En las hogueras de Nihilia lo mantuvimos caliente, día y noche, sin saber si la cría había muerto... Tras un año de espera, finalmente el dragón partió el cascarón. Desde el primer día lo alimentamos con restos de niños humanos, siguiendo la antigua fórmula usada por los pueblos nómades con sus halcones de caza –dijo Lohgrin mirando al Gran Sturik para que continuara con el relato.

–Lo hemos cebado. Ahora solo puede alimentarse de carne humana –agregó este con orgullo–. El dragón de Uldar es una criatura rebelde y no obedece ni a krystallia ni a nikratia, pero nosotros lo hemos domesticado.

–Es inmune al poder de los hielos eternos –reflexionó Eldren, sorprendido.

–Así es –contestó Lohgrin–, su olfato lo llevará al momento del parto, devorando al electi antes de que respire por primera vez.

Lohgrin hizo otra seña y el Gran Sturik abrió la jaula. De un salto, el dragón salió, estiró sus alas y, dando un grito, sacudió su cabeza con la boca abierta. Lohgrin se agachó, sacó un trozo de brazo de niño de la bandeja y se lo arrojó a la criatura, que lo engulló al instante.

–Ahora ve y encuentra a ese niño –murmuró acariciándolo.

El dragón saltó sobre el borde del balcón, abrió las alas y se dejó caer comenzando el vuelo hacia el norte, y desapareció rápidamente en el horizonte.

–¿Podrá derrotar a Letzog? –preguntó Lathren.

–El fuego de los dragones de Uldar es el único que puede matar a cualquier criatura viva. Aldagür, hellmond o nikrante, todos son hechos cenizas –contestó el Gran Sturik–. Basta una chispa para que todo se convierta en llamas. Según el libro de Asgalard, el fuego sigue ardiendo incluso bajo el agua. No hay refugio para aquellos que han sido alcanzados por el aliento de Uldar –agregó Lohgrin.

–No sabía que habían tenido guerras con los humanos –dijo Ralthor.

–Hubo un tiempo, anterior a la era de los aldagür, en que los humanos intentaron ocupar sus territorios de caza. El fuego pasó de padres a hijos, de mujeres a esposos y de hermanos a hermanas. Ninguno sobrevivió –dijo Lohgrin dando la espalda al grupo.

–He oído algo de estos dragones… pensé que era una leyenda –comentó Eldren–. La lava de Uldar fluye por sus venas haciéndolos impredecibles, por lo que pueden atacar a cualquiera en cualquier momento –agregó mirando a Lohgrin, que, a varios metros de distancia, contemplaba el horizonte como si aún pudiera ver el vuelo del dragón.

VII

EL TRIUNFO DE NIHILIA

EL ALIENTO DE ULDAR

Letzog cabalgaba sujetando a Aldahaid, cuyo cuerpo se dejaba transportar inerte y sin quejas. El caballo de Aarland subía raudo por la nieve del estrecho camino tallado en la empinada montaña, como si esta no ofreciera resistencia. Cuando iba a media altura, el brujo miró hacia el paso de Fuhlam, capturando una escena de la lucha entre Naklin y Kahlon, en el mismo instante en que un búho blanco volaba junto a él, indicándole que Valah se aprestaba a dar a luz. A pocos minutos de que ambos entraran en el palacio de hielo, Letzog divisó a una extraña criatura desplazándose en el aire, con un vuelo que no se parecía a nada que recorriera los cielos de los siete reinos.

–No es posible… –murmuró sin despegar sus ojos un solo segundo de ella.

El aldagür sabía que los dragones de Uldar jamás salían de su territorio, por lo que solo había una explicación posible para que este volara hacia el norte. De manera inexplicable, Lohgrin había logrado dominarlo para que cazara al electi. Con el paso de Fuhlam próximo a caer, sin Aldahaid para recibir al electi y bañarlo en el agua de Faren, y con el dragón a minutos de llegar a Valah, la suerte de Asgalard dependía solo de él.

“Aún no está todo perdido”, pensó llegando por fin a la cueva que conectaba con la parte baja del palacio, cuya entrada, cubierta por una maciza puerta de hielo, se encontraba abierta esperándolos. Sin disminuir el ritmo del galope, avanzó por la enorme y hermosa sala escarchada, rodeada de esculturas hellmond, hasta llegar al final, donde se erguía imponente una

escultura de Faren. Sus brazos estaban estirados y sus manos se juntaban formando una figura cóncava, bajo la cual se encontraba una fuente de piedra de unos tres metros de largo y la mitad de ancho.

Al llegar frente a la escultura, Letzog tomó a Aldahaid, la puso cuidadosamente en la fuente vacía y, dando unos pasos hacia atrás, observó cómo, casi al instante, una gota de agua cayó desde las gélidas manos de Faren sobre su rostro. Enseguida, más gotas no tardaron en convertirse en un chorro de agua que llenó la fuente, sumergiendo completamente el cuerpo de la hechicera.

Dejándola en el lugar, Letzog tomó raudo las mismas escaleras por las que el lobo había llevado a Lonik a la habitación de la protectora del norte. Con cada paso que daba, imágenes del fin del mundo se venían a su mente: Asgalard cubierto de sombras y dominado por las criaturas ocultas, Valah y el electi devorados por el dragón, pueblos completos ardiendo y humanos esclavizados a la voluntad de Lohgrin.

El aldagür ya había fallado una vez cuando no mató a Lohgrin en el monte de Hellberg y sabía que, si fracasaba ahora, no habría una nueva oportunidad. Abrumado por esos pensamientos, irrumpió en la habitación, donde el lobo, tras regresar de su lucha con los walkran, acompañaba a Valah, que, recostada sobre el altar de hielo, se sacudía por los dolores del incipiente parto. Letzog corrió hacia ella y le tocó la frente.

–No resisto el dolor –se quejó luego de esbozar una fugaz sonrisa por la felicidad que le causaba verlo.

–Estarás bien –la tranquilizó el brujo–. Cuenta hasta tres y respira, repítelo una y otra vez. Eso te ayudará a calmarlo –le explicó mientras buscaba con la mirada algún elemento que le fuera de utilidad para asistirla.

De inmediato, Valah comenzó a hacer el ejercicio, sintiendo una leve mejoría.

–Debo sacarte de aquí –le dijo Letzog, disponiéndose a tomarla en brazos para llevarla al salón central.

Pero el gruñido del lobo, que caminó amenazante hacia las escaleras, lo detuvo segundos antes de que el dragón apareciera en la habitación, donde aleteó manteniéndose un momento a media altura, mientras gritaba abriendo su boca. Tras ver el vientre hinchado y descubierto de Valah, se

lanzó sobre ella, pero el lobo de Aldahaid dio un salto, mordiéndolo en el aire, instante que Letzog aprovechó para ocultar a Valah detrás del altar de hielo. Sin esperar al brujo, el lobo atacó al dragón nuevamente, pero este se elevó de un brinco y, abriendo sus alas, le escupió una llamarada de fuego sobre el lomo, que se incendió vorazmente, obligándolo a desaparecer por las escaleras. Ahora Letzog era lo único que se interponía entre el enviado de Lohgrin y la madre del electi.

LA RETIRADA DEL GRAN EJÉRCITO

Kahlon peleaba rabioso, buscando eliminar a Naklin con sus propias manos ante la mirada de Futz, quien disfrutaba morbosamente cada golpe con el que lograba aventajar al debilitado líder de los jinetes de Elburg. El devenir de la pelea cambiaría, sin embargo, cuando, aprovechando un ataque fallido, el ágil Naklin pasó a su enemigo rodando por el borde del abismo, logrando quedar detrás de él. Desde esa posición, su brazo se estiró como expulsado por una catapulta y la espada que le había pasado Orin avanzó sorprendiendo al comandante, quien antes de sentir su penetrante filo supo que había sido derrotado.

Los hombres de Naklin sentían ya el sabor de la victoria y los servgrin, estupefactos, contemplaban el albor de la derrota. La historia del combate entre el líder de los jinetes de Elburg y el comandante de las tropas de Lohgrin parecía clausurarse así para siempre en favor del primero, pero, como suele ocurrir en las batallas entre grandes guerreros, el final de la lucha tomó un giro impredecible.

Antes de alzarse como el legítimo triunfador de la contienda, Naklin fue alcanzado por una infame flecha de hierro de Nihilia, que interrumpió su magistral ejecución. Al voltear, el comandante agarró el brazo de Naklin y lo torció, obligándolo a soltar la espada, que rebotó en la piedra de Miria, cayendo al abismo. Luego examinó la flecha que este tenía ensartada en su espalda, se la arrancó y la arrojó al suelo buscando al tirador. Más atrás vio a un servgrin cargando todavía en sus manos la ballesta con la que había disparado y como un demonio caminó hacia él, abriéndose paso entre los demás.

–Lohgrin me lo ordenó –le alcanzó a decir antes de que le cortara la cabeza de un golpe.

–Nadie me privará de mi victoria –afirmó, furioso.

Del otro lado, Orin corrió a socorrer a su hermano, pero este levantó la mano en señal de que se detuviera.

–Podemos sacarte de aquí –le dijo.

–Y luego qué –contestó Naklin con la respiración cortada–. Kahlon entrará al norte y el último refugio de los hombres libres será sumergido en las sombras de Nihilia. Además, aún queda vida en este cuerpo para vengarla –añadió con fiereza.

Orin levantó la vista y vio cómo Kahlon regresaba para acabar definitivamente con su hermano.

–Ni lo pienses –le advirtió Naklin, que podía ver su fiera determinación de combatirlo–. ¿Recuerdas cuando jugábamos de niños con las espadas de madera que nos hizo nuestro padre? –le preguntó casi agonizante.

Orin asintió.

–Dame la señal –le dijo tomando la flecha de Nihilia, que se encontraba en el suelo.

Kahlon se acercó con la espada en alto a Naklin, que jadeaba de rodillas dándole la espalda. Cuando llegó a él, Orin movió sus labios sin emitir sonido alguno y este se inclinó en el mismo sentido del golpe horizontal del líder enemigo, que pasó rozando su cabeza. Enseguida se puso de pie y con sus últimas energías lo abrazó por un costado.

–Ahora mueres para siempre, escoria miserable –le dijo, atravesándole el cuello con la flecha que le había arrebatado su triunfo.

Expulsando sangre por la boca, Kahlon giró y de un codazo empujó a Naklin al abismo, en cuyas profundidades se perdió frente a la mirada atónita de su hermano y sus guerreros.

Pocos segundos después, el comandante se desplomó sobre el paso de Fuhlam, sumiendo a los servgrin en la perplejidad.

–¡Vayan por él! –gritó Futz luego de recuperar el aliento, tras haber presenciado lo que creía imposible.

De inmediato, dos servgrin fueron por el cuerpo de su líder, lo levantaron y se lo llevaron.

–¿Qué hacemos ahora? –preguntó el servgrin que secundaba a Kahlon en la jerarquía militar.

–Esperaremos instrucciones de Nihilia –contestó Futz.

El servgrin hizo una señal con su brazo y el cuerno de Nihilia sonó dos veces, llamando a la retirada del gran ejército de Lohgrin.

–Se van –comentó aliviado uno de los jinetes.

–Esperarán órdenes de Nihilia –afirmó Orin, que asumía ahora el liderazgo–. Dejaremos una guardia y nos retiraremos al bosque –agregó sin disimular su tristeza–. Ahí honraremos la partida de mi hermano y recuperaremos fuerzas. Esta batalla está lejos de terminar.

ARDE UN DRAGÓN

En el palacio de hielo, Letzog enfrentaba al dragón de Uldar, que aleteaba pesadamente a media altura, observándolo como si lo estudiara. Como nunca desde su regreso, el protector de krystallia sentía el peso de su misión, consciente de que no habría una nueva oportunidad de salvar a Asgalard si no conseguía detener a la bestia que había enviado el señor de Nihilia. Tras respirar profundo buscando calmar su mente, blandió su espada y caminó hacia un costado para alejar al dragón del lugar donde se encontraba Valah. Cuando lo había llevado a una distancia segura, se acercó a él sabiendo que su aliento podía desintegrarlo en cuestión de segundos, por lo que planeó liquidarlo con el único golpe que este le permitiría dar. Mientras elaboraba su plan, intentaba recordar lo que el libro de Asgalard decía sobre estas criaturas, pero como nada venía a su memoria, simplemente le dejó caer su espada intentando sorprenderlo. Como si hubiera sabido por dónde vendría el ataque, el dragón alcanzó a esquivar el golpe y, sin darle tiempo para recuperar su postura, le lanzó una bocanada de fuego.

Solo el instinto, desarrollado tras siglos de batalla con las criaturas más siniestras de los siete reinos, permitió a Letzog escapar de la mortífera llamarada, aunque su maniobra únicamente postergaría lo inevitable, pues

el dragón se abalanzó nuevamente sobre él antes de que pudiera ponerse de pie. Indefenso frente a la descarga de fuego que se incubaba en la rojiza garganta de la indomable criatura, Letzog levantó su espada como si ella pudiera protegerlo de una muerte segura. Fue entonces cuando ocurrió lo imposible: los segundos pasaron y, en lugar de convertirlo en cenizas, el animal cerró la boca y se mantuvo en el aire sin quitarle la vista, como embrujado por el arma. Con el viento del aleteo chocando con su rostro, el sorprendido brujo miró al dragón, cuyo estado hipnótico lo llevó por fin a recordar las palabras del libro de Asgalard: "El dragón de Uldar no conoce el miedo, es invencible en el aire y si no fuera por los humanos sería la criatura más vanidosa de Asgalard…", rezaba el texto.

Poniéndose cuidadosamente de pie, Letzog meció su reluciente espada de un lado a otro y el dragón, enamorado de su imagen, la siguió sin despegar de ella sus chispeantes ojos.

–¿Cómo estás? –aprovechó para preguntar a Valah, que se quejaba más y más de dolor tras el altar de hielo.

–¡Creo que está por llegar! –exclamó ella, respirando sin pausa–. ¡Necesito ayuda! –imploró con lágrimas en los ojos.

–Resiste, ya estaré contigo –le dijo Letzog intentando calmarla y comenzó a desplazarse lentamente.

Imposibilitado de atacar sin romper la hipnosis que lo paralizaba, el brujo intentó llevar al dragón al altar donde Aldahaid había puesto la espada de Valah, esperando tomarla con su otra mano para ensartársela mientras se mantenía quieto. El plan, sin embargo, no llegaría a concretarse, pues el brujo tropezó con un trozo de hielo, despertando al dragón de su ensueño narcisista, en el mismo momento en que Valah lanzaba un grito de dolor que lo atraía hacia ella.

–¡¡Valah!! –gritó desesperado viendo cómo su torpeza le permitía al dragón lanzarse sobre la muchacha.

Posado ahora sobre el altar de hielo tras el que se encontraba la criatura, se preparaba para arrancarle al bebé de sus entrañas. Aterrorizada, Valah ganó algo de tiempo moviéndose un poco y gritó pidiendo ayuda a Letzog, que apareció en el momento preciso.

–¡Atrás! –exclamó al golpearlo en la espalda, pero las escamas del dragón eran tan duras que, a pesar de la potencia de la embestida, solo sufrió una herida, desde la cual fluyó un pequeño hilo de sangre ardiente y anaranjada. Letzog lo miró desconcertado, sin poder creer que su espada de aldagür no hubiera logrado hacerle más que una herida pequeña. Por un breve instante cruzó una mirada con Valah, quien por primera vez lo vio desorientado e impotente.

–Por favor, sálvalo –le imploró entre sollozos tocando su vientre. Al oír las palabras agónicas de la frágil y hermosa joven, un impulso de determinación guerrera como jamás había sentido recorrió su cuerpo y rodó sobre el suelo justo en el momento en que el furioso dragón volteaba para lanzarle otra bocanada de fuego. Tras su fallida respuesta, voló descontrolado escupiendo fuego por toda la habitación, forzando a Letzog a escapar rodando una y otra vez para esquivar las llamas. En vista de sus fútiles ataques, el astuto dragón cambió de estrategia y, elevándose hasta el techo, escupió su aliento ardiente sobre las cientos de largas y pesadas estalactitas que brotaban de él, que cayeron como una lluvia de proyectiles. El aldagür evadió algunas y partió otras con su espada, pero la lluvia de hielo era tan intensa que finalmente le hizo perder su arma y luego lo golpeó en todo el cuerpo hasta sepultarlo.

Con Letzog derrotado y siguiendo el agudo olfato que le permitía sentir el excitante olor a la carne del bebé que estaba por nacer, el dragón fue nuevamente por Valah. Caminando por el suelo se acercó a la muchacha, que mantenía sus piernas abiertas, esperando la llegada de su hijo al mundo, y, tras morderla en la pierna para que no lo pateara, metió su cabeza entre ellas. Cuando abría su boca para arrancar al bebé con sus afilados dientes, Valah lo miró a los ojos y le habló:

–¡Ahora verás lo que es arder, bestia! –y, pujando con todas sus fuerzas mientras soltaba un grito que recorrió todo el norte, una explosión de luz blanca salió de su vientre junto con el bebé, envolviendo al dragón en una incandescente burbuja que comenzó a consumirlo. Desesperada, la criatura de Uldar aleteó hacia la apertura de la habitación, desde la cual

cayó luchando por liberarse de la esfera ardiente que lo incineraba, pero esta no se disipó sino hasta golpear el suelo miles de metros más abajo, dejando el cadáver del dragón carbonizado.



LA ÚLTIMA JUGADA DE LOHGRIN

–El dragón ha fallado –dijo Arthesia–. Derrotó a Letzog, pero no acabó con el electi. Aldahaid no pudo bañarlo en el agua de Faren antes de que la luz de krystallia se disipara. Sin la protección de los hielos, el niño deberá abandonar el palacio en unos días o morirá.

Lohgrin oía, caminando alterado.

–Ella tiene razón –señaló Eldren, que era el único de los geister presentes en la habitación–. Si no matamos al electi ahora que sabemos dónde está, después será más difícil. Nosotros podríamos ir con los arakan y atacarlo tan pronto salga del palacio. Con Letzog y Aldahaid muertos, nadie podrá protegerlo.

En el momento en que terminó de hablar, la puerta de hierro fue llamada tres veces. Lohgrin hizo una seña y dos servgrin que estaban de guardia la abrieron. En el umbral apareció el Gran Sturik, con cara de terror y con un cuervo sobre su hombro.

–Mi… señor… –balbuceó e hizo una pausa para tomar coraje.

Lohgrin lo miró directamente a los ojos.

–Kah... Kah… Kahlon ha muerto.

–¡¿Qué dices?! –exclamó Lohgrin, sentándose en el trono de piedra.

Con la voz temblorosa, el Gran Sturik continuó:

–Un cuervo ha llegado del paso de Fuhlam con las noticias… Naklin mató a Kahlon… Naklin también murió…

Lohgrin se puso de pie, apretó los puños y comenzó a gritar de furia, levantando el aire de la habitación, que tomó rápidamente la forma de una tormenta. El Gran Sturik se cubrió el rostro, mientras la capa de Eldren flameaba en todas las direcciones. El fuego azul de nikratia encendió los ojos del brujo y un remolino de energía oscura lo envolvió, girando cada vez más rápido en torno a él hasta convertirlo en una sombra que salió disparada por una de las ventanas, volando frenética hacia el norte bajo la mirada de Eldren y el Gran Sturik.

–¿Qué hace? –preguntó el Gran Sturik–. No sobrevivirá por mucho tiempo fuera de Nihilia.

–Ahora que Aldahaid ha muerto, intentará entrar al palacio de hielo y matar al electi –afirmó Eldren sin quitar la mirada a la mancha negra que se perdía en el horizonte.

LA LUZ SE APAGA

En el palacio de Aldahaid reinaba un inerte silencio, como si el tiempo se hubiera congelado y nada en el mundo se moviera. De pronto, los escombros de hielo comenzaron a desplazarse, primero un bloque de hielo pequeño, luego otro más grande y enseguida otro, abriendo paso a una mano que irrumpió entre ellos, seguida de un brazo y una cabeza, para finalmente liberar el cuerpo adolorido y magullado de Letzog. El aldagür había sobrevivido a la aplastante descarga causada por el dragón y lograba pararse nuevamente sobre sus pies gracias a que dos bloques de hielo habían caído al mismo tiempo uno sobre el borde del otro, formando un espacio sobre su cuerpo lo suficientemente grande como para no quedar totalmente aplastado. Aún aturdido, revisó la habitación en busca de Valah, a quien encontró sonriente junto a la apertura que daba hacia el abismo, abrazando ensimismada a su bebé, frágil, indefenso y, sin embargo, con el poder de cambiar el destino de los siete reinos.

“Un recién nacido, un nuevo principio”, pensó sonriente para sí mismo, repitiendo la enseñanza de los hellmond. Su felicidad al ver a Valah, la joven madre que derrotaría a las sombras, fue tan energizante que el dolor de su cuerpo desapareció de su mente, dejando espacio solo al encanto que le generaba la escena.

La alegría, sin embargo, transmutó en horror cuando, tras dar el primer paso para acercarse a la valiente muchacha, a sus espaldas aparecía la encarnación pura del mal, que creía haber vencido. Transportada por el amor a su hijo, Valah era inconsciente de que el mismísimo señor de las sombras se encontraba a un instante de destruir el hilo más sagrado y precioso de krystallia, aquel que une a una madre con su hijo y, a través de él, a todos los hombres con la totalidad de la creación.

–¡¡¡Noooooo...!!! –alcanzó a gritar este corriendo hacia Valah, quien, al oír al desesperado aldagür, despertó de su ensueño materno.

Perpleja, lo miró en el mismo momento en que los brazos de la sombra la alcanzaban, haciéndole sentir, como nunca desde que comenzara su travesía, que esta vez no habría retorno para ella desde la oscuridad. Fue entonces, en la parte final de la historia de Valah, que una milagrosa flecha de krystallia, silenciosa y brillante como la luz de Olunder, voló rasguñando la mejilla de Letzog para clavarse en el corazón del mal que los amenazaba. Por unos segundos, la flecha se inmovilizó en las entrañas de la negrura, que rápidamente tomó la forma de la silueta de Lohgrin e intentó quitarla con su etérea mano, pero un murmullo que provino desde el fondo de la habitación convirtió a la flecha en una llama de fuego blanco que se expandió por la oscuridad, obligándola a escapar entre roncos gritos rumbo al palacio de Nihilia.

Al voltear, ambos vieron a Aldahaid, que aparecía por las escaleras, luego de recuperarse bajo el agua de Faren. Junto a ella, con la mitad del cuerpo quemado, se encontraba el fiel lobo blanco, que había sobrevivido al fuego del dragón Uldar también gracias al agua de los hellmond, única capaz de sofocarlo.

–¡Estás viva! –exclamó Letzog con una sonrisa.

Aldahaid, que vestía su túnica larga de hechicera, caminó hacia él, le tocó el hombro y ambos continuaron para ver a Valah, quien, con lágrimas en los ojos, besaba al bebé en la cabeza.

–Lo logramos –le dijo tocando la frente de la hermosa criatura con sus dedos.

Los tres miraban fascinados al recién nacido, de preciosos ojos azules y tez tan pálida como los hielos que los rodeaban.

–Cúbrelo con esto –le dijo Aldahaid, entregándole un trozo de gruesa seda blanca con el que la joven madre lo envolvió, dejando al aire solo su bello rostro.

Tomando del brazo a la hechicera, Letzog se alejó unos pasos.

–Debemos buscar otro lugar para el electi –le habló en voz baja.

–Lo sé –contestó ella y, antes de que pudiera continuar hablando, un gruñido del lobo, que miraba ferozmente a Valah, mostrándole sus colmillos, la interrumpió.

–¿Qué ocurre? –preguntó confundido Letzog, siguiendo de cerca al animal, que caminaba lentamente hacia la muchacha con los pelos del lomo erizados como si fuera a atacarla.

–No lo sé –respondió Aldahaid, avanzando con su espada en la mano junto a él, sin quitar la vista del bebé.

–¿De veras pensaron que habían ganado? –les preguntó de pronto Valah, con una voz que no era la suya, y poniéndose de pie elevó al bebé como si fuera un trofeo.

–¡Valah! –la llamó Aldahaid con una voz que provenía de todos los rincones del palacio–. Sigue mi voz –le dijo cargándose de luz mientras sus cabellos, que comenzaban a brillar, se elevaban en el aire.

–Es demasiado tarde –contestó la muchacha con su propia voz y, luego de mirarlo brevemente a los ojos, lanzó al bebé hacia el abismo, justo antes de que el lobo pudiera saltar para detenerla.

Estupefactos, Letzog y Aldahaid corrieron hacia la apertura de la habitación, viendo a la criatura perderse cientos de metros más abajo, entre las nubes que rodeaban las montañas.

–Nikratia es más fuerte –afirmó Valah con lágrimas corriéndole por la cara y colapsó, dejando de respirar.

Así moría la joven madre, heredera de Faria y última esperanza de krystallia, quien, envenenada por las sombras, arrojaría a la muerte a su propio hijo, la más inocente de las criaturas de los siete reinos y el único capaz de salvarlos, dando a la oscuridad una victoria que resonaría por todos los tiempos.

AGRADECIMIENTOS

Este libro fue una creación solitaria, una emergencia del espíritu y una aventura riesgosa, pero apasionante. En este arrojo hacia lo desconocido hubo, por fortuna, tres mujeres presentes que merecen un reconocimiento. En primer lugar, quiero agradecer a Sasha Hannig y a Magdalena Merbilhaa, dos grandes conocedoras del género fantástico, por sus comentarios al primer borrador de este trabajo y por su entusiasmo con el proyecto. Su compromiso fue crucial para llevarlo a cabo. Mención especial merece Montserrat Acosta por la contribución invaluable que hizo a la calidad de estas páginas, maduradas a través de un largo proceso de reflexión e inspiración cuyo potencial no se habría desplegado al mismo nivel sin el diálogo permanente y transformador que ella ofreció cada vez que repasó las frases que componen el cuerpo de esta obra. Solo la profundidad de su espíritu y la rigurosidad de su mente podían hacer un aporte tan significativo a elevar este atemporal texto.

El libro de Asgalard

Publicado por primera vez: © 2023, Editorial Planeta Chilena S.A.
Avda. Andrés Bello 2115, 8º piso, Providencia, Santiago de Chile

Publicación de Editorial Planeta, S.A. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona.

Ilustraciones de Juan Diego Silva

ISBN: 978-84-450-1640-4 (epub)

Conversión a libro electrónico: Acatia
www.acatia.es